



DOTTORATO DI RICERCA IN VISUAL AND MEDIA STUDIES

XXXVI CICLO - CURRICULUM FILM AND MEDIA STUDIES

**IL CORPO IN DIRETTA.  
PER UNA TEORIA DELLA RAPPRESENTAZIONE E PERCEZIONE  
CORPOREA IN TWITCH.TV**

Riccardo Retez  
1021844

Tutor: Prof. Matteo Bittanti  
Co-tutor: Prof. Enrico Gandolfi

Coordinatore: Prof. Vincenzo Trione

Anno Accademico 2022/2023

**IL CORPO IN DIRETTA.**  
**PER UNA TEORIA DELLA RAPPRESENTAZIONE E PERCEZIONE CORPOREA IN**  
**TWITCH.TV**

<b>Introduzione</b>	3
Verso una cultura della trasmissione in diretta	3
<b>Capitolo Primo: <i>Live streaming culture</i></b>	22
Introduzione al Capitolo Primo	22
1.1 Televisione, performance, videogioco	25
Breve storia della televisione e del videogioco	25
Da giocare a guardare: forme ed espressioni di gioco video	41
1.2 <i>Let's Play</i> come forma prototipica di game live streaming	51
YouTube e le culture partecipative	51
<i>Let's Play</i> e genesi del game live streaming su YouTube	64
1.3 L'architettura di Twitch e il gioco video live	72
Twitch: il live streaming come cultura e medium	72
Twitch tra normative e community	95
1.4 Pratiche di gioco video live attive e passive	107
<i>Crunch/Burnout</i>	108
<i>Doxxing/Swatting</i>	110
<i>Battle Royale</i>	113
<i>Freebooting/riffing</i>	117
<i>Lurking</i>	119
1.5 Il corpo celebrato di Twitch	126
Pokimane tra gioco video e pornografia	126
<b>Capitolo Secondo: La rappresentazione del corpo in diretta</b>	139
Introduzione al Capitolo Secondo	139
2.1 Corpo, performance, sesso	143
Breve storia della pornografia	143

Da guardare a cliccare: forme ed espressioni di pornografia digitale	160
2.2. I mestieri del corpo digitale	168
Fenomenologia del porn live streaming	168
OnlyFans: economia e celebrità	173
2.3 Il corpo ludico sessualizzato	184
Cosplay come cultura e medium	184
Porn games e interazioni virtuali	190
2.4 Tecno-corpi e identità	199
Sessualità visuale post-umana	199
<i>Deepfake</i>	202
<i>AI Image Generator</i>	204
<i>AI Sex Work</i>	205
2.5 Il corpo in diretta	210
<i>Pornographization of society</i>	210
Adriana Chechik e il corpo brand	216
Oltre la pornosfera	219
<b>Capitolo Terzo: La percezione del corpo in diretta</b>	229
Introduzione al Capitolo Terzo	229
3.1 Un nuovo panorama corporeo?	233
Tra game live streaming e sex work	233
Il corpo (ap)pagato	244
3.2 Streamer e Community	253
Tomodachi Crew	253
Canali di dialogo osservati	271
3.3. Disegno e metodologia di ricerca	284
Introduzione all'indagine	284
<i>Visual Grounded Theory Approach</i>	288
3.4 Verso una teoria del corpo su Twitch	309
Domanda di ricerca	309
Annotazioni e strumenti	311

Raccolta dati	322
Analisi e codifica	368
“Pub dell’ Amico” – analisi di contenuto	369
“Il corpo in diretta” – analisi quantitativa	386
“Il corpo in diretta” – analisi qualitativa	438
Concettualizzazione	471
3.5 Risultati di ricerca – <i>core categories</i>	484
Il <i>ludospettatore</i>	484
La <i>ludopornosfera</i>	494
<b>Conclusioni</b>	506
Per una teoria <i>bodyscape</i>	506
Limitazioni e sfide	515
Direzioni future	520
<b>Figure</b>	530
<b>Bibliografia</b>	549
<b>Ringraziamenti</b>	590

## INTRODUZIONE

“If there’s an activity that you really enjoy,  
you’re probably gonna like watching other people do it with skill and panache”.<sup>1</sup>  
Emmett Shear, 2019

### *Verso una cultura della trasmissione in diretta*

Nell’era della convergenza digitale,<sup>2</sup> la rappresentazione e la percezione del corpo umano hanno subito una trasformazione senza precedenti, dando vita a nuove modalità di espressione e interazione. In questo contesto, la piattaforma di live streaming Twitch.tv emerge come un palcoscenico unico, dove migliaia di creatori di contenuti si mettono in mostra, in diretta, catturando l’attenzione di milioni di spettatori in tempo reale. Questo fenomeno, noto come live streaming, non solo rappresenta una forma emergente di intrattenimento, ma solleva domande profonde sulla natura stessa della rappresentazione corporea nell’era digitale. La presente tesi di dottorato si propone di esplorare in profondità queste tematiche, fornendo strumenti concettuali per comprendere la rappresentazione e percezione del corpo all’interno della cultura del live streaming promossa e diffusa da Twitch.tv. La *live streaming culture* si definisce in quanto tema, contesto e area di ricerca interdisciplinare in rapida crescita, capace di riunire punti di vista eterogenei secondo approcci metodologici e investimenti ideologici differenti. L’elaborazione di questo studio si è

---

<sup>1</sup> “Se c’è un’attività che vi piace molto, probabilmente vi piacerà guardare gli altri che la praticano con abilità e disinvoltura.” Con queste parole si è concluso l’intervento tenuto dall’amministratore delegato della piattaforma di live streaming Twitch.tv in occasione del TEDx 2019, in cui ha evidenziato come la trasmissione di contenuti in diretta sia da intendere in quanto performance in grado di raggruppare individui eterogenei che condividono i medesimi interessi. Shear E., “What streaming means for the future of entertainment”, *TED Talk*, Aprile 2019. Consultato il 1 settembre 2023, da: [https://www.ted.com/talks/emmett\\_shear\\_what\\_streaming\\_means\\_for\\_the\\_future\\_of\\_entertainment?language=en&subtitle=en](https://www.ted.com/talks/emmett_shear_what_streaming_means_for_the_future_of_entertainment?language=en&subtitle=en)

<sup>2</sup> Cfr. Sadowski J., “The Internet of Landlords: Digital Platforms and New Mechanisms of Rentier Capitalism”, *Antipode*, vol. 52, pp. 562-580.

sviluppata parallelamente alla pubblicazione di numerosi contributi internazionali sul tema,<sup>3</sup> e in particolare alla composizione del volume *Real Life in Real Time: Live Streaming Culture*, curato da Johanna Brewer, Bonnie Ruberg, Amanda L.L. Cullen e Christopher J. Persaud, pubblicato il 22 agosto 2023, in coincidenza con la conclusione del percorso dottorale della presente ricerca. La raccolta di saggi edita dai quattro autori americani tratta le ramificazioni culturali del live streaming, compresi gli effetti sull'identità e sul potere negli spazi digitali.<sup>4</sup> Il libro cerca di fornire una definizione univoca della *live streaming culture* – svolta a mezzo di piattaforme di condivisione audiovisiva online. Secondo gli autori, il live streaming – la trasmissione contenuti audiovisivi il cui momento di produzione coincide con quello di consumo – è spesso frainteso come “una tendenza di internet o semplice fonte di intrattenimento”:<sup>5</sup> trattasi in realtà di un concetto profondamente legato a quello di “cultura”, concepito dunque non solo come un insieme di strumenti tecnologici o sistemi di monetizzazione, ma come “uno specchio della cultura contemporanea e una forza sempre più potente che modella sia i grandi eventi che la vita quotidiana”.<sup>6</sup> In altre parole, il live streaming definisce più di un concetto: descrive la possibilità di creare connessioni tra gli individui, di provare emozioni attraverso uno schermo, e di auto-rappresentarsi. Inoltre, rappresenta anche contesti aziendali, forme di controllo a cui gli individui aderiscono nel contesto degli ecosistemi economici, politici e sociali delle piattaforme di condivisione audiovisiva. Il live streaming espone comportamenti discriminatori, pratiche di sfruttamento lavorativo e di rinnovata comprensione delle identità e dei corpi che utilizzano suddette piattaforme. In tal senso, sono riconducibili al concetto

---

<sup>3</sup> Menzionati a più riprese nel corso dell'elaborato, si ricordano i più recenti e rilevanti: Ali Jotyar M. et. al., “Gender differences in Pornography Use and Associated Factors among high school students: A Cross-Sectional Study”, *medRxiv*, 2023, pp. 1-12; Carradore R., Pirola T., “Gamer/girl: strategie di negoziazione della femminilità nel campo videoludico di Twitch Italia”, *Sociologia della comunicazione*, vol. 63, n. 1, 2022, pp. 111-130; Eves D., *The YouTube Formula: How Anyone Can Unlock the Algorithm to Drive Views, Build an Audience, and Grow Revenue*. John Wiley & Sons, New Jersey, 2021; Orme S., “Just watching”: A qualitative analysis of non-players' motivations for video game spectatorship”, *New Media & Society*, vol. 24, n. 10, 2022, pp. 2252-2269; Ruberg B. “Obscene, pornographic, or otherwise objectionable”: Biased definitions of sexual content in video game live streaming”, *New Media & Society*, vol. 23, n. 6, 2021, pp. 1681-1699; Ruberg B., Lark D., “Livestreaming from the bedroom: Performing intimacy through domestic space on Twitch”, *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, vol. 27, n. 3, 2021, pp. 679-695; Sanders T., McGarry K., Ryan P. (A cura di), *Sex Work, Labour and Relations. New Directions and Reflections*, Palgrave MacMillan, Londra, 2022; Spilker H. S., Colbjørnsen T., “The dimensions of streaming: toward a typology of an evolving concept”, *Media, Culture & Society*, 2020, pp. 1-16; Zuboff S., *Il capitalismo della sorveglianza. Il futuro dell'umanità nell'era dei nuovi poteri*, Luiss University Press, Roma, 2019.

<sup>4</sup> Il libro è la prima pubblicazione accademica che si occupa dei temi proposti all'interno della presente ricerca. Cfr. Brewer J., Ruberg B., Cullen L. L. A., Persaud C. J. (A cura di), *Real Life in Real Time Live Streaming Culture*, MIT Press, Massachusetts, 2023.

<sup>5</sup> *ibidem*.

<sup>6</sup> Ruberg B., Brewer J., Cullen L. L. A., Persaud J. C., “Introduction: The Revolution Is Streaming Live: Cultural Perspectives on the Age of Live Streaming”, in Brewer J., Ruberg B., Cullen L. L. A., Persaud C. J. (A cura di), *Real Life in Real Time Live Streaming Culture*, MIT Press, Massachusetts, 2023, p. 6.

di live streaming anche le forme di auto-trasmissione in tempo reale – come ad esempio le funzioni di videochiamata dei dispositivi mobili. In un periodo in cui le preoccupazioni per la salute a livello globale hanno spinto la maggior parte delle attività professionali e personali verso l’ambito online, in ogni sua manifestazione, il live streaming è divenuto cultura: “vita reale che accade in tempo reale”.<sup>7</sup> Il lavoro di ricerca presentato qui è eterogeneo e diversificato, ma non avanza alcuna pretesa di esaustività: c’è ancora molto da esplorare. Ad oggi, il discorso accademico sul live streaming si è spesso concentrato sui videogiochi – includendo esperienze competitive nel contesto degli esports e dinamiche di produzione di valore in relazione all’industria videoludica *tout court* –, trascurando un’ampia gamma di altre pratiche socialmente significative e ad esso correlate. Il primo obiettivo della ricerca è dunque comprendere lo status di una nuova cultura, basandosi sul comportamento dei soggetti che la popolano: ciò significa rimettere in gioco le definizioni della stessa emerse nel corso del tempo. Marco Aime riprende le teorie di Clifford Geertz proponendo una definizione di cultura: “una rete di simboli unica e perciò locale. Per tentare di comprendere un sapere locale occorre conoscere le singole componenti, ma anche le relazioni che esse intrattengono tra loro”.<sup>8</sup> La località considerata in questo progetto si configura come uno spazio d’interazione sociale digitalizzato, le cui componenti sono molteplici: fenomeni, pratiche di consumo, personalità e rapporti che tessono una rete comunicativa in costante aggiornamento. A tal proposito Cecilia D’Anastasio ricorda che nel corso degli anni piattaforme come Twitch.tv hanno “coltivato le proprie culture e i propri metodi d’intrattenimento”.<sup>9</sup> In particolare, la cultura del live streaming generata e promossa dal sito eredita alcune caratteristiche di quella videoludica – *videogame culture* – e della sua mutazione unicamente audiovisiva – *game video culture*. Di fatto, una delle alterazioni che ha subito il video gioco (*video game*) è la trasformazione, evoluzione e sintesi in gioco video (*game video*). L’atto performativo videoludico muta in spettacolo, diviene un genere post-televisivo da consumare su uno schermo *altro* – diverso per dimensioni, accessibilità, fruizione.<sup>10</sup> Il videogioco presenta proprie logiche, appare come un testo sintetico, capace di mettere in forte contatto la nicchia ambientale con quella culturale nell’esperienza mediale che comporta, secondo un’istanza di partecipazione dall’attivazione variabile; in sintesi, “è mezzo e al contempo *humus* di cultura”.<sup>11</sup>

---

<sup>7</sup> *ibidem*.

<sup>8</sup> Aime M., *Cultura*, Bollati Boringhieri Edizioni, Torino, 2013, p. 69.

<sup>9</sup> Cfr. D’Anastasio C., “Twitch's Non-Gamers Are Finally Having Their Moment”, *Wired*, 9 gennaio 2020. Consultato il 20 luglio 2020, da: <https://www.wired.com/story/twitch-non-gamers/>

<sup>10</sup> Cfr. Bittanti, M., Gandolfi, E. (A cura di), *Giochi Video. Performance, spettacolo, streaming*, Mimesis, Milano, 2018.

<sup>11</sup> Gandolfi E., *Piloti di console. Gioco e videogiochi nelle dinamiche culturali*, Paoline Editori, Milano, 2011, p. 17.

Assorbendo le peculiarità di interazione proprie del videogioco, Twitch ha definito il *game live streaming* come nuova pratica socio-culturale, contribuendo a mutare il paradigma sul quale poggiano le dinamiche di creazione, pubblicazione e diffusione nei contesti del *mediascape* mondiale. Le attività degli individui – sia creatori che spettatori – si sono contemporaneamente “localizzate” e “decentralizzate” e le esperienze ad esse e in esse correlate sono divenute il nuovo panorama di interesse di un’architettura post-mediale. In tal senso, Vanni Codeluppi parla di “spettacolare integrato”: oggi lo spettacolo si presenta come totalmente fuso con la cultura e la società e, pertanto, sono i media e le loro rappresentazioni a dominare; gli spettatori praticano, più che il riconoscimento o l’identificazione, l’immersione nello spettacolo.<sup>12</sup> Emerge l’idea di *simultaneismo*, intesa come la cattura del presente, l’eternità del tempo colto come insieme e concisione di tempi – della storia, del racconto, dello sguardo.<sup>13</sup>

Sebbene il game live streaming sia dunque comprensibile come un modo per rendere più accessibili l’intrattenimento, il lavoro e l’istruzione attraverso l’interazione videoludica – consentendo agli spettatori di connettersi in diretta dagli spazi confortanti e dalla relativa sicurezza delle loro abitazioni – è impossibile affrontare in modo significativo le implicazioni culturali del live streaming senza rivolgere un’attenzione ponderata e intersezionale al corpo trasmesso in diretta. Il game live streaming solleva molteplici interrogativi circa le forme di espressione visiva ed identitaria che caratterizzano la pratica. Ad esempio, le dinamiche di genere e sessualità sono cruciali e sono al centro delle molteplici forme di espressione del live streaming, sia in contesti di trasmissioni in diretta di contenuti esplicitamente erotici, ma anche in contesti performativi connessi al videoludico, o alle esperienze sensoriali intime – come la risposta autonoma dei meridiani sensoriali (ASMR).<sup>14</sup> In particolare, il presente studio evidenzia come la struttura stessa delle piattaforme di live streaming modelli, e sia modellata, dalla sessualità. Di fatto, quella dello

---

<sup>12</sup> Cfr. Codeluppi V., *Il tramonto della realtà. Come i media stanno trasformando le nostre vite*, Carocci Editore, Roma, 2018.

<sup>13</sup> Ciò si ripete nel concetto di “timeless time” (tempo senza tempo) teorizzato da Manuel Castells per indicare un tempo denso e stratificato, in cui si possono svolgere molteplici operazioni, persino simultaneamente e in maniera indipendente dal luogo in cui ci si trova. Cfr. Deleuze G., *Cinema*, Mimesis, Milano, 2010; Castells M., *La nascita della società in rete*, Università Bocconi Editore, Milano, 2014.

<sup>14</sup> È necessario sottolineare sin dalla fase introduttiva del presente elaborato le differenze concettuali di sessualità e pornografia. Entrambi i termini sono impiegati largamente nel presente elaborato ma non vi è una sovrapposizione tra i due concetti. Il primo fa riferimento all’aspetto più ampio dell’identità e dell’esperienza umana legato alla sfera sessuale: include orientamento sessuale, identità di genere, relazioni intime, sentimenti romantici e desideri erotici – in qualità di parte naturale e complessa della vita umana che varia notevolmente da persona a persona. Diversamente, la pornografia – in un’accezione generica e generalista – descrive materiale esplicito, perlopiù visivo, creato per suscitare interesse sessuale: la pornografia può essere prodotta in modi diversi e può variare notevolmente nella sua qualità e nel suo impatto. All’interno del secondo capitolo sono approfondite le caratteristiche peculiari della pornografia e le modalità con cui questa comunica e promuove la sessualità umana.

*streamer* o *live performer*, è una professione che dipende fortemente dall'identità sessuale del lavoratore. Riprendere con una telecamera se stessi e trasmettersi in diretta, invitando virtualmente gli spettatori nel proprio contesto domestico, costituisce un atto fondamentalmente intimo che richiede la negoziazione di complesse norme di auto-presentazione – *self presentation* – corporea.<sup>15</sup> Il punto di partenza per la comprensione delle dinamiche di rappresentazione e percezione del corpo trasmesso in diretta su Twitch prevede l'interrogazione diretta degli utenti coinvolti in tale pratica culturale. La ricerca si concentra e limita al contesto italiano, interrogando i fruitori di live streaming in spazi sociali digitali connessi e confinanti alla piattaforma Twitch. La scelta di condurre uno studio relativamente alla produzione e fruizione culturale italiana fa seguito a una primordiale indagine sul campo, un'analisi quantitativa eseguita a mezzo di sondaggio anonimo diffuso nel mese di luglio 2020 all'interno del gruppo Facebook italiano "Commodore Zone".<sup>16</sup> I dati raccolti dimostrano un progressivo interessamento nei confronti del game live streaming e della *live streaming culture*, cresciuto inevitabilmente a seguito della recente crisi sanitaria globale, la quale ha condizionato l'esperienza e le dinamiche correlate a tale cultura digitale. Di fatto, a seguito della necessità di spendere più tempo nel contesto domestico, la presenza davanti agli schermi e in rete è cresciuta significativamente, generando una maggiore domanda di contenuti da fruire in diretta. Nel caso del *live streaming*, la situazione pandemica prolungata ha portato all'affermazione di streamer che hanno avviato la propria attività generando pubblici, gruppi di appartenenza e community inedite.<sup>17</sup> Inoltre, da questa prima raccolta dati è emerso un interessamento nei confronti della produzione di contenuti su Twitch: nel sondaggio, gli utenti hanno dimostrato particolare interesse per le modalità di rappresentazione e percezione del corpo in diretta e i fenomeni ad esso correlati, evidenziando un tasso di curiosità maggiore nei confronti del corpo femminile. Ne consegue che secondo i dati raccolti sul campo e le osservazioni conseguite, il presente studio sulla dimensione corporea del live streaming fa riferimento unicamente al corpo femminile e al sesso

---

<sup>15</sup> Trattasi di una pratica che richiama le intimità incarnate della *liveness* che sono state a lungo esplorate nell'ambito dei Performance Studies. Cfr. Ausländer P., *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*, Routledge, Londra, 1999.

<sup>16</sup> Gruppo di riferimento della più nota pagina italiana "Dr Commodore" che svolge su Facebook attività di informazione e intrattenimento a tema *geek*. Al momento del sondaggio, il gruppo conta più di quarantamila iscritti. Il questionario – pubblicato il 14/07/2020 – è composto da sessanta domande – a risposta multipla e aperte – divise in sei sezioni relative all'identità dei partecipanti in quanto giocatori e spettatori, all'utilizzo di YouTube e Twitch.tv e al rapporto con le forme di capitale sociale, ludico e sessuale sottintese dalle piattaforme.

<sup>17</sup> I risultati del primo sondaggio scalfiscono la superficie dell'indagine: hanno permesso l'identificazione di alcune problematiche legate all'oggetto di studio, come l'atteggiamento economico nel ludico – micropagamenti e microtransazioni – e nel gioco video – forme di monetizzazione volontaria come donazioni, abbonamenti e sottoscrizioni *freemium* –, il comportamento sociale – in quanto interazione con il creatore di contenuti, tra i singoli spettatori e tra questi e la piattaforma – e agli aspetti sessuali – esplorando la possibile correlazione sottesa alla fruizione di *game live streaming* e pornografia gli utenti hanno affermato di esercitare un uso continuativo di entrambi.

biologico degli individui menzionati e coinvolti nell'osservazione.<sup>18</sup> Parimenti, sono state citate a più riprese tre creatrici di contenuti americane, particolarmente note sulla piattaforma per il loro interesse videoludico e per le modalità di (auto)rappresentazione del proprio corpo. Nel corso del presente elaborato sono dunque esposti tre casi di studio inerenti e dedicati, la cui trattazione segue dall'analisi dei dati raccolti sul campo e dal confronto costante con la letteratura, suggerendo e dimostrando che è in corso una sovrapposizione culturale e performativa tra pornografia e live streaming videoludico, percepita tanto a livello internazionale quanto nel contesto italiano della presente indagine.

Avendo impostato come punto di partenza della ricerca una raccolta e analisi di dati, ne consegue che la strutturazione del presente elaborato, sia da un punto di vista formale che di contenuti, è conseguente ai dati raccolti sul campo e segue la traiettoria teorica tracciata dal modello *Grounded Theory* in direzione di un approccio misto (*mixed*) – consentendo la redazione di un apparato bibliografico e di una ricerca accademica a mezzo di testi preesistenti che ha l'obiettivo ultimo di introdurre un'analisi quantitativa-qualitativa mirata alla formulazione di una teoria. In tal senso, il primo capitolo svolge il compito di individuazione e presentazione del territorio di indagine, delle sue origini, delle meccaniche che ne determinano il funzionamento, dei processi e delle pratiche attive e passive che condizionano fenomeni di produzione e fruizione di contenuti in diretta – esemplificati dallo studio di caso di Imane “Pokimane” Anys. Successivamente, è stato necessario elaborare una premessa circa lo sviluppo e l'interpretazione del concetto di corpo nel contesto considerato come complementare di Twitch: la pornografia. In questi termini, il secondo capitolo propone lo studio delle modalità di produzione di contenuti audiovisivi di natura pornografica, guidandone l'osservazione nell'ottica della ricerca di un punto di incontro con la sfera mediale, tecnologica, culturale, ludica e sociale di Twitch – come dimostrato dal caso di Adriana Chechik e dalle teorie di espansione della pornosfera. Infine, il terzo capitolo raccoglie in primo luogo i contributi più recenti di teorici dei media cercando di individuare e definire le forme di parallelismo, sovrapposizione e contaminazione tra contenuti videoludici e pornografici all'interno dell'ecosistema di Twitch, riportando l'attenzione sul tema del corpo con lo scopo unico di indagare

---

<sup>18</sup> È necessario chiarire sin da subito la distinzione tra identità di genere, espressione di genere, sesso biologico e orientamento sessuale. Si fa qui riferimento alla distinzione fornita dall'associazione italiana di matrice europea “Parks - Liberi e Uguali”, creata per aiutare le aziende a comprendere e realizzare buone pratiche rispettose della diversità sessuale. Pertanto, l'identità di genere è definita come l'auto-riconoscimento e l'esperienza personale del genere, che può coincidere o differire sesso biologico – ovvero le caratteristiche fisiche e genetiche, come organi genitali e cromosomi, che definiscono tipicamente “maschio” o “femmina” alla nascita; l'espressione di genere riguarda invece come una persona manifesta il proprio genere attraverso comportamenti, abbigliamento e ruoli sociali, indipendente dal sesso biologico; infine, l'orientamento sessuale è l'attrazione romantica, emotiva e sessuale verso individui di un genere simile, diverso o entrambi – come eterosessuale, omosessuale o bisessuale.

gli aspetti performativi della cultura legata al gioco video in diretta correlati alla rappresentazione e percezione del corpo, attraverso lo studio dell’audience. L’itinerario di ricerca presenta dunque una strutturazione e configurazione come suggerite dalla presente tabella:

Mappa concettuale 1 - Itinerario di ricerca

<b>INTRODUZIONE</b>	Domanda di Ricerca e Introduzione all’indagine		
<b>CAPITOLO I</b>	Analisi critica e teorica letteraria	Studio di caso - “Pokimane”	
<b>CAPITOLO II</b>		Analisi di Contenuto - Adriana Chechik	
<b>CAPITOLO III</b>		Caso di Studio - “Amouranth”	Visual Grounded Theory Approach
			Analisi di Contenuto - Tomodachi Crew
			Analisi quantitativa - Questionari
	Analisi qualitativa - Focus Group		
	Analisi e Codifica dei dati		
	Concettualizzazione		
<b>CONCLUSIONI</b>	Formulazione teorica <i>bodyscape</i>		

È utile precisare che, sebbene la costruzione di un’analisi critica letteraria attingente a fonti accademiche esistenti sia stata formulata parallelamente e successivamente alle fasi di raccolta e analisi dei dati – secondo il principio di simultaneità della *Grounded Theory* –, l’ordine di lettura del presente elaborato prevede l’introduzione ai temi di ricerca nel primo e secondo capitolo. Questi, coadiuvati da specifici casi di studio inseriti in conclusione delle rispettive stesure, consentono al lettore di arrivare al terzo capitolo – dedicato alla raccolta, analisi e interpretazione dei dati – con le stesse conoscenze del ricercatore, consentendo una maggiore possibilità di comprensione e osservazione critica.

Un approccio *Grounded Theory* non trova dunque il punto di origine in ipotesi da testare desunte da un’analisi della letteratura o da precedenti lavori empirici: può partire da obiettivi specifici e focalizzati, prendendo le mosse dal desiderio o dalla necessità di esplorare un’area di indagine, assunta in tutta la sua globalità e complessità, senza ridurla a poche variabili controllabili o ad un’interrogazione eccessivamente puntuale. Ne consegue che la domanda di ricerca all’inizio di un itinerario *grounded* è una domanda generativa, aperta, non eccessivamente focalizzata: si configura nella formula, ben espressa da Barney Glaser, del *what’s going on here?* – “cosa sta succedendo qui?”.<sup>19</sup> Il problema di ricerca nella sua formulazione precisa non può essere definito chiaramente in

<sup>19</sup> Cfr. Glaser B., Strauss A., *La scoperta della grounded theory. Strategie per la ricerca qualitativa*, Armando Editore, Roma, 2009.

anticipo, poiché rischia di forzare i dati e mutare lo studio in una ricerca descrittiva e di tipo verificazionista, trovando nelle categorie formulate conferma a idee preconcepite più o meno implicite nella domanda iniziale. Secondo la metodologia *grounded*, una volta individuato il tema o l'area di indagine, si pone il problema della sua riduzione in una domanda che sia praticabile – *workable* – poiché concorrono due rischi: la semplificazione e la parzializzazione – rispettivamente il rischio di formulare una domanda di ricerca chiara e coerente con la letteratura, ma anche pregiudicata e preconcepita. All'individuazione di una domanda di ricerca consegue la strutturazione di strumenti per la raccolta dati: i modelli di studio *grounded* considerano l'intervista semi-strutturata come strumento principale per l'indagine, ma non escludono l'impiego di osservazione partecipante e la raccolta di documenti e testi descrittivi.<sup>20</sup> Contestualmente si procede con la scelta dei soggetti di studio e l'accesso al campo, avviando la fase di campionamento teorico: è necessario ascoltare, trattenere, analizzare e costruire spiegazioni teoriche sul *main concern* – la preoccupazione principale dei partecipanti. Nel contesto del presente elaborato è dunque stato possibile formulare la seguente domanda di ricerca che ha guidato lo studio a partire dalle sue prime fasi:

- È in corso ed è possibile individuare una sovrapposizione culturale e performativa tra game live streaming e pornografia sulla piattaforma Twitch.tv?

Attraverso l'analisi critica degli studi esistenti e l'indagine contenutistica delle tre streamer americane, è possibile formulare una parziale risposta alla domanda. La sovrapposizione culturale è riscontrabile nel modo in cui alcune streamer di sesso femminile, spesso di notevole popolarità, abbracciano tematiche e stili di presentazione tipici delle produzioni pornografiche e di sex work, al fine di attirare una più ampia audience e aumentare la loro visibilità dentro e fuori Twitch. La sovrapposizione performativa, invece, può essere osservata nella natura spettacolare ed esibizionista delle *live* stesse, in cui le streamer impiegano tecniche di narrativa visiva e storytelling per coinvolgere il pubblico, creando una sorta di esperienza voyeuristica che richiama i canoni della pornografia. Nonostante la domanda riceva una parziale risposta a mezzo dei contributi teorici di ricercatori internazionali esposti nel primo e secondo capitolo, il presente studio si basa principalmente su un'indagine sul campo, che ha concesso di interrogare gli utenti fruitori e

---

<sup>20</sup> Contrariamente a ciò che avviene di norma nella ricerca sociale, che prevede un'analisi sistematica della letteratura scientifica sul tema preso in esame prima di iniziare uno studio empirico, le ricerche di *Grounded Theory* suggeriscono di andare subito sul campo a raccogliere ed analizzare dati.

produttori circa la domanda di ricerca, nel tentativo di costruire una teoria sufficientemente valida che non si affidi unicamente a studi precedentemente o parallelamente sviluppati.<sup>21</sup> In tal senso, una delle principali difficoltà riscontrate – come ravvisato nel capitolo conclusivo – è stata la dinamicità e fluidità con cui gli individui si auto-presentano in seguito a fenomeni di tendenza, azioni sociali e iniziative aziendali, progressi tecnologici e culturali costantemente in corso.<sup>22</sup> Ne consegue che la ricerca contribuisce al dibattito scientifico e accademico in corso nell'ambito degli *audience studies* proponendo un nuovo punto di vista circa le dinamiche comportamentali che caratterizzano le nuove forme del comunicare, circoscrivendo l'indagine al contesto audiovisivo di Twitch. È necessario interrogarsi su *chi* paga per vedere *cosa*, con quale *frequenza*, *quanto* investe del proprio tempo, *come* guarda, per *quali* scopi e *chi* è pagato per performare: in tal modo è possibile mettere in discussione l'atto di mercificazione a cui è sottoposto il corpo in diretta, da parte di enti differenti, quali le piattaforme, gli streamer e gli spettatori. Ne consegue la formulazione di una seconda domanda, considerabile in quanto eco e complementare alla prima:

- Chi è lo spettatore di Twitch.tv e quali sono i comportamenti e le forme di consumo mediale che lo caratterizzano?

Entrambi gli interrogativi sono di notevole interesse per comprendere l'evoluzione delle dinamiche di interazione e fruizione di contenuti nel contesto delle piattaforme digitali. Nel presente studio, questa domanda è essenziale in quanto i partecipanti con cui empatizzare ai fini della raccolta dati si mostrano come individui profondamente diversi tra loro, appartenenti ad etnie, fasce di età e contesti sociali lontani e differenti. Inoltre, sebbene siano presenti studi antecedenti a questo che si sono occupati di indagare l'identità del consumatore di Twitch, non vi è la presenza di ricerche in grado di creare una correlazione con il consumo di pornografia dentro e fuori la medesima piattaforma. Rispondere a questa domanda significa comprendere le motivazioni alle spalle di una

---

<sup>21</sup> Prima dell'evento pandemico del 2020, gli aspetti di rappresentazione e percezione del corpo in forme di live streaming – e in particolare su Twitch – sono stati discussi unicamente in ambito giornalistico e raramente in pubblicazioni scientifiche, indagando problematiche legate al genere sessuale più che agli aspetti di sessualità connessi al gioco video.

<sup>22</sup> In tal senso, è opportuno anticipare quanto emerge dai casi di studio osservati nel terzo capitolo, che rispondono positivamente alla domanda di ricerca. Si potrebbe dunque obiettare che la ricerca trova una sovrapposizione tra streaming e pornografia perché guarda esattamente dove questa sovrapposizione emerge con assoluta evidenza. Nonostante ciò, l'analisi della letteratura e della piattaforma presa in esame – svolte nel primo e secondo capitolo – evidenziano come la pornografia sia considerata un elemento sottostante alla pratica dello streaming. In altre parole, l'ipotesi su cui si fonda la ricerca, e che cerca di dimostrare, è che aspetti come il voyeurismo, la ricerca dell'attenzione e dell'attrazione – tipici dell'industria e piattaforma Twitch – siano inevitabilmente in prossimità con la pratica pornografica, anche quando i contenuti non sono esplicitamente erotici.

potenziale sovrapposizione culturale, sociale e performativa tra game live streaming e pornografia. La ricerca prevede una suddivisione dell'indagine in tre parti – e altrettanti capitoli: l'analisi teorica dei fenomeni e delle pratiche di consumo di Twitch – partendo dalla loro origine nei media tradizionali e su YouTube; lo studio della rappresentazione del corpo in diretta attraverso un approccio che coinvolge sia *Porn studies* che *Game studies*; lo studio esplorativo effettuato a mezzo del *Visual Grounded Theory Approach*, una nuova accezione visuale del modello *Grounded Theory*, entrando in contatto con i fruitori dei summenzionati contenuti, attraverso strumenti di raccolta dati. Al fine di osservare e studiare come il corpo è rappresentato e percepito in tempo reale, il primo capitolo si concentra sulle dinamiche di fruizione del game live streaming, ovvero la trasmissione in diretta di contenuti videoludici. È importante tracciare brevemente l'evoluzione da media broadcast tradizionali a una forma di consumo in cui la creazione coincide con la visione, un aspetto che oggi caratterizza le culture digitali presenti su varie piattaforme online: l'obiettivo è comprendere la struttura e la composizione della cultura del live streaming. Nel contesto dell'audiovisivo digitale, la trasmissione in tempo reale deriva dalla tradizione radiofonica e televisiva, oggetti di studio in diverse discipline come gli *audience studies* e i *media studies*. In particolare, studi di rilevanza nazionale e internazionale consentono di esaminare la storia della televisione evidenziandone il rapporto con la trasmissione in tempo reale e lo spettatore sin dalle origini del mezzo. L'analisi storica del medium televisivo è rilevante poiché l'attuale produzione e distribuzione di contenuti in live streaming online eredita molte delle sue caratteristiche, come il palinsesto, il format e la diretta. Pertanto, è fondamentale esaminare il percorso storico della televisione, comprese le tappe chiave che hanno contribuito a istituzionalizzare la trasmissione in diretta. Sia nei media tradizionali che nei nuovi media, si osserva un interesse comune per gli eventi in diretta. Questa attenzione si focalizza sulla partecipazione decentralizzata dell'utente verso il contenuto e centralizzata verso il mittente: è cruciale esaminare il legame tra le nuove forme di comunicazione e i media audiovisivi, tra cui cinema e televisione, che sono precursori e successori di tali piattaforme. Ciò implica una riflessione sul coinvolgimento e l'interazione del pubblico – in passato, cinema, radio e televisione hanno promosso uno spettacolo passivo; al contrario, Twitch.tv ridefinisce l'interattività. Dopo un breve excursus del modello televisivo e delle sue caratteristiche, sono esaminati gli aspetti contenutistici e le forme espressive tipiche della diretta televisiva e, secondariamente, è osservata la televisione in quanto strumento, sottolineandone la relazione con un medium e prodotto di intrattenimento sviluppatosi parallelamente: il videogioco.

La ricostruzione dell'evoluzione del videogioco segue strettamente la sua relazione con la televisione, intesa come strumento di output (audio)visivo e interazione (video)ludica. Ciò che

emerge è la presenza di un fenomeno di convergenza, così come definito da Henry Jenkins, a cui segue l'analisi dell'influenza di televisione/videogioco sullo spettatore e sul videogiocatore. L'intersezione tra i due mezzi genera, in epoca digitale, nuove modalità di fruizione. Da un lato, è esplorata la televisione interattiva, mentre dall'altro le pratiche e le forme di espressione che hanno condotto all'istituzionalizzazione del gioco video. La proliferazione di quest'ultima tipologia di contenuti ha portato all'origine e istituzionalizzazione di una nuova cultura: la *game video culture* – o cultura del gioco video, definibile in quanto meta-cultura originatasi da una costola del videogioco. Al suo interno, è possibile distinguere pratiche e fenomeni differenti, ideate, prodotte e distribuite su piattaforme di condivisione audiovisiva online. Attraverso lo studio di forme prototipiche di live streaming connesse al videoludico presenti su YouTube, come il fenomeno del *Let's Play*, è possibile ricostruirne le dinamiche di diffusione. Dunque, il focus è su Twitch.tv, la più nota piattaforma di live streaming della società occidentale: qui la trasmissione di contenuti in diretta è studiata sia come cultura che come medium, con particolare attenzione al gioco video in qualità di atto performativo pubblico. Il rapporto tra YouTube e Twitch non è unicamente di carattere cronologico – dunque legato all'evoluzione di forme espressive che hanno portato all'istituzionalizzazione del game live streaming: le due piattaforme contribuiscono a definire fenomeni noti come *crunch/burnout*, *battle royale*, *doxxing/swatting*, *freebooting/riffing* e *lurking* contraddistinti da strategie di (ri)costruzione narrativa che trovano le fondamenta nel montaggio audiovisivo. L'illustrazione dei fenomeni menzionati e il loro approfondimento prevede l'analisi attraverso risorse accademiche che se ne sono occupate e dello studio di caso delle attività della streamer americana Imane “Pokimane” Anys. Appassionata di videogiochi e cultura pop, è stata riconosciuta molteplici volte in quanto streamer di sesso femminile più seguita su Twitch. Ha acquisito notorietà grazie al suo coinvolgimento in videogiochi competitivi – in particolare i giochi di ruolo e di genere *battle royale* – trasmessi in diretta su Twitch. La sua presenza virtuale si caratterizza per una commistione di gameplay – in forma *Let's Play* –, interazioni con la community di fan e discussioni su una varietà di argomenti. Pokimane ha acquisito notevole popolarità grazie alla sua abilità di intrattenimento, dimostrando un coinvolgimento empatico e attrattivo per un pubblico in costante crescita. Trattasi di una figura significativa nel panorama degli streamer: la sua influenza e il suo impatto sulle dinamiche sociali e culturali offrono un'interessante prospettiva di analisi, esplorando varie sfaccettature della sua attività, inclusi gli aspetti sociali, economici e culturali del suo lavoro. Oltre alla predominante presenza su Twitch, la giovane canadese è attiva su YouTube e partecipa costantemente a differenti iniziative nell'ambito dei videogiochi e dell'intrattenimento digitale. L'evoluzione della sua carriera costituisce un esemplare testimonianza

di come le personalità digitali possano raggiungere un ampio e diversificato pubblico attraverso la creazione e la diffusione di contenuti digitali, spingendosi involontariamente verso sfere dell'intrattenimento al di fuori dei tradizionali contesti videoludici, la cui attenzione è posta non tanto sul corpo del contenuto trasmesso quanto su quello del suo creatore.

Il tema del corpo è stato a lungo indagato dalle scienze umane; oggi, i discorsi relativi alla corporeità rivestono un ruolo cruciale nel dibattito socio-antropologico, poiché il corpo assume una posizione sempre più centrale nelle pratiche quotidiane *tout-court*. Nel secondo capitolo sono evidenziati i significati che assume e veicola nella società contemporanea, i fattori che supportano questa dimensione corpocentrica e le conseguenze di tale centralità. In particolare, dato lo scopo della ricerca, oltre ai summenzionati televisione e videogioco, il secondo capitolo propone la ricostruzione storiografica e analisi di una disciplina, un genere e una pratica audiovisiva che pone al centro il corpo: la pornografia. Secondo Emanuela Ciuffoli il corpo è un costrutto discorsivo, una categoria storica e un problema epistemologico.<sup>23</sup> Nell'ottica di una maggiore comprensione delle dinamiche sociali, culturali e performative legate al concetto di corpo, lo studio della pornografia consente di esplorarne il legame con il medium televisivo e le moderne piattaforme di live streaming nel panorama del "porno digitale". L'analisi storiografica necessita di un'ulteriore precisazione sulla pornografia che emerge come nozione dai molteplici significati che non possono prescindere un'adeguata contestualizzazione. Per esempio, Susan Sontag sviluppa sette definizioni di pornografia, affermando che "è un teatro di tipi, non solo di individui".<sup>24</sup> La pornografia si caratterizza per l'assenza di una formula narrativa tipica a vantaggio di una componente altamente performativa, che porta a un vuoto colmato da un eccesso di simboli ipercodificati, che saturano la scena e offrono una sorta di rassicurazione allo spettatore. Gli stereotipi presenti si comportano come un cosmetico che crea una maschera – entro cui l'azione è circoscritta – e un ordine – in cui l'occhio dello spettatore può trovare sostegno –, producendo un insieme di riferimenti ad altri testi, contesti e paratesti ben riconoscibili dal consumatore. All'analisi storiografica segue dunque l'osservazione delle evoluzioni e delle ramificazioni che la pornografia digitale ha intrapreso negli ultimi cinque anni, spostando la sua attenzione dai siti pornografici ai social media, incorporando in modo continuativo modelli di consumo e produzione ludici – riconducibili a quelli esposti nel primo capitolo, relativamente al game live streaming. Inoltre, la convergenza tra *popular culture* e pornografia dà vita a un fenomeno unico che incarna la sessualità in modi sorprendenti: grazie alla

---

<sup>23</sup> Nella sua disamina del concetto di corpo, l'autrice italiana propone un'analisi multidisciplinare. Cfr. Ciuffoli E., *XXX. Corpo, porno, web*, Costlan Editori, Milano, 2006.

<sup>24</sup> Cfr. Sontag S., "The Pornographic Imagination", *Styles of Radical Will*, 1967, pp. 1-29.

sua intersezione con la tecnologia, la pornografia contemporanea è in grado di esplorare e rappresentare il corpo e il sesso attraverso una vasta gamma di sfaccettature. La flessibilità e l'adattabilità delle produzioni pornografiche consentono di esplorare una molteplicità di desideri, preferenze e fantasie erotiche in grado di generare nuove pratiche di consumo – sociale ed economico. È dunque possibile indagare le forme di sex work emerse e diffuse in rete – originatesi dal fenomeno streaming noto come camming – così come le modalità di rappresentazione del corpo in ottica ludica, mediante pratiche celebrative come il cosplay.<sup>25</sup>

L'industria del sesso mostra una duplice tendenza: da un lato, assorbe l'immaginario individuale per capitalizzarne le potenzialità economiche; dall'altro, tende ad esacerbare gli elementi di tale immaginario per aprire mercati di nicchia sempre più specializzati. Sono dunque indagate le espressioni di capitalizzazione a cui è soggetto il corpo digitale, cercando di definire le pratiche culturali e mediali a cui esso è sottoposto: lo studio del corpo digitale, della sua attività performativa, prevede anche il confronto con la sua costruzione fittizia, rappresentata da modelli tecnologici di intelligenza artificiale che hanno consentito la formulazione di un nuovo paradigma corporeo sessuale, grazie alla presenza, sempre più costante, di *Vtuber* e software per l'elaborazione di immagini digitali che adottano sistemi di *machine learning*, al fine di produrre immagini di corpi inesistenti al di fuori dello schermo in cui sono rappresentati. Nuovamente, Ciuffoli sottolinea come nella maggior parte delle analisi afferenti i nuovi media grande attenzione è posta alle modalità di fruizione e alle accresciute possibilità di interazione, di gestione autonoma ed attiva degli strumenti di comunicazione.<sup>26</sup> Di fatto, l'attrattiva della pornografia risiede nella sua capacità di creare contenuti apparentemente autentici attraverso un impiego minimale di risorse, rendendola particolarmente adatta alle tecnologie moderne, come gli smartphone. La pornografia è un genere di intrattenimento che presenta una modalità di ricezione altamente esplicita per quanto riguarda l'esperienza sessuale: l'osservazione del piacere altrui sullo schermo può attivare un meccanismo libidinale e, di conseguenza, la pratica masturbatoria. Questo fenomeno sottolinea l'influenza rilevante delle rappresentazioni erotiche nell'indurre una risposta fisiologica e psicologica nel pubblico, implicando non solo un coinvolgimento passivo degli spettatori – di carattere emotivo o affettivo – ma anche attivo nella loro interazione con il materiale pornografico. Così come l'immagine audio/visiva deve essere ricomposta da colui che la fruisce, il montaggio del corpo/

---

<sup>25</sup> Con tale termine si fa riferimento alla produzione di immagini e video in cui il soggetto rappresentato veste i panni di noti personaggi protagonisti di fumetti, cartoni animati giapponesi e videogiochi, con una particolare connotazione erotica o eroticizzante, soggette ad approfondimento nel terzo paragrafo. Cfr. Rouse L., Salter A., "Cosplay on Demand? Instagram, OnlyFans, and the Gendered Fantrepeneur", *Social Media & Society*, vol. 3, 2021, pp. 1-14.

<sup>26</sup> Ciuffoli E., *op. cit.*, p. 122.

corpus pornografico è affidato agli ingranaggi della macchina spettatoriale. Perseguendo gli obiettivi della presente ricerca, l'analisi sviluppata nel secondo capitolo relativamente al corpo – fisico e digitale –, è coniugata con lo studio dei fenomeni e delle pratiche di sovrapposizione tra game live streaming e pornografia, guardando al lato tecnologico – interfacce e modalità di interazione – e a quello spettatoriale, gettando le basi per la formulazione di un'identità spettatoriale che fruisce di processi e culture ludiche e sessuali secondo gli stessi principi e le medesime modalità.<sup>27</sup>

La centralità dei contenuti pornografici nel panorama mediale contemporaneo è ribadita dalla massiccia proliferazione di ciò che Linda Williams ha definito *porn studies*, un approccio di ricerca multidisciplinare che affronta secondo nuovi punti di vista tematiche complesse e in continua evoluzione – come il corpo, la performance e il sesso. La pornografia assume un ruolo significativo nell'abolizione della distanza tra produttori e consumatori – spesso comportando una coincidenza tra i due ruoli – e nell'interconnessione con rappresentazioni generate da diverse culture. Essa si configura metaforicamente come una trasposizione del profondo cambiamento culturale in cui la trasmissione di informazioni, desideri e corpi avviene attraverso il contagio. La rete permette un contatto quotidiano con immaginari e iconografie sessuali provenienti da gruppi culturali eterogenei, offrendo possibilità di interazione, secondo dinamiche identiche a quelle discusse nel primo capitolo. Tale coinvolgimento richiede una riconsiderazione delle dinamiche esibizionistiche: ciò che la pornografia mette in scena è un esibizionismo in cui la *performance del sé* è sostenuta dalla connessione telematica con l'osservatore, sfruttando le potenzialità delle nuove tecnologie digitali per creare un'esperienza visiva diretta e coinvolgente. L'interazione online consente all'attore o all'attrice pornografica di entrare in contatto diretto con lo spettatore, superando le barriere fisiche e spazio-temporali: il confine tra spettatore e produttore si dissolve, creando una connessione intima e interattiva.<sup>28</sup> La pornografia online, dunque, apre a nuove possibilità di interazione e coinvolgimento nel contesto del consumo sessuale mediato dalla tecnologia: la scrittura, lo scambio di riflessione, costituiscono la base per quella istituzione di microcelebrità che avvolge sempre più spesso gli individui coinvolti nell'industria del sesso, siano essi pornstar, cosplayer o streamer.

---

<sup>27</sup> Laddove l'analisi dei temi è condotta nel presente capitolo soprattutto dal punto di vista dell'osservatore/critico: il terzo capitolo fornisce maggiore spazio alle voci dei soggetti coinvolti nelle pratiche discusse. Tramite l'approccio di natura *Grounded Theory*, è dato più spazio allo studio delle motivazioni e delle modalità di fruizione della pornografia da parte del pubblico, oltre che degli aspetti produttivi – ne consegue un approfondimento circa gli aspetti legati alle differenze di genere nel consumo e nella percezione della pornografia.

<sup>28</sup> Cfr. Ryan P., "Instagram, Micro-Celebrity and the World of Intimate Strangers", in Ryan P., (A cura di), *Male Sex Work in the Digital Age. Curated Lives.*, Palgrave MacMillan, Londra, 2019, pp. 95-118.

Al fine di indagare i fenomeni di sovrapposizione e contaminazione tra game live streaming e pornografia, guardando tanto alla rappresentazione quanto alla percezione della corporeità di streamer e performer veicolata dai contenuti diffusi nella singola piattaforma Twitch.tv, si è scelto di impiegare una metodologia di ricerca mista (*mixed*) che si basa in buona parte sul *Grounded Theory Approach*, in una sua accezione visuale, coerentemente agli interessi del presente percorso dottorale in Visual & Media Studies e parimenti alle recenti teorie formulate da Luca Ghirotto e Valentina Anzoise. Secondo gli autori, il valore e la portata dei dati visuali non risiede solamente nel loro utilizzo ai fini dell'interpretazione concettuale di un fenomeno sociale, ma anche nel fatto che si riferiscono “a un processo per sua natura eminentemente visuale”.<sup>29</sup> Mediante l'approccio *Grounded Theory*,<sup>30</sup> il ricercatore si pone come obiettivo lo sviluppo di una teoria che attinge a dati raccolti durante il periodo di ricerca e analizzati contestualmente alla loro raccolta – una delle caratteristiche peculiari del metodo. Il metodo di ricerca *grounded* suggerisce alcuni fondamentali passaggi analitici, chiamati codifica – iniziale (o aperta), focalizzata e teorica: trattasi dell'insieme delle procedure e delle tecniche per concettualizzare i dati, costruendo una teoria in quanto insieme di relazioni plausibili tra concetti o gruppi di concetti. Le modalità di impiego della metodologia *grounded* sono qui semplificate, ma la teoria alla base del metodo è esaminata approfonditamente nel terzo capitolo e confrontata con altri modelli di ricerca qualitativa, al fine di illustrare al meglio il framework misto adottato. L'impiego del *Visual Grounded Theory Approach* e di una tipologia di osservazione partecipante hanno consentito di esaminare da vicino la piattaforma, raccogliendo e analizzando costantemente dati sul campo. Pertanto, è emersa la necessità di circoscrivere l'indagine ad un singolo caso, esaminando il contesto di produzione e fruizione di contenuti del cluster di streamer italiano denominato Tomodachi Crew – e della relativa community di pubblico di appartenenza. Il primo sondaggio, distribuito nel luglio 2020 in fase concorsuale, ha rilevato un emergente interesse da parte degli utenti nei confronti del cluster summenzionato, portando all'osservazione partecipante dello sviluppo di tale gruppo di creatori dentro e fuori Twitch nel triennio successivo. Gli streamer facenti parte del cluster italiano hanno sviluppato nel corso degli

---

<sup>29</sup> Cfr. Ghirotto L., Anzoise V., “Come ripensare la *Grounded Theory* in chiave visuale?”, in Frisina A. (A cura di), *Metodi di Ricerca Visuale*, Il Mulino, Bologna, 2016, pp. 1-19.

<sup>30</sup> Risulta necessario indicare sin da subito la differenza terminologica tra “Grounded Theory” e “Grounded Theory Approach”: se nel primo caso si ha a che fare con una metodologia di ricerca qualitativa che si concentra sull'induzione di teorie direttamente dai dati, nel secondo caso si fa riferimento a una famiglia di metodologie di ricerca basate sui principi fondamentali della *Grounded Theory*, che include approcci alla ricerca di carattere misto – *mixed methods*. L'espressione “*Grounded Theory Approach*” è dunque intesa nel presente elaborato per indicare l'applicazione di una prospettiva teorica sociale, in cui il ricercatore interagisce con i dati e costruisce teorie attraverso un processo di analisi costante, iterativo e sistematico.

anni di indagine una vera e propria *brand image* crossmediale che, partendo da Twitch, si diffonde e distribuisce su piattaforme differenti, tra cui Telegram, Discord e Reddit. I singoli siti sono dunque studiati e intesi come *habitus* sociale a cui attingere per la diffusione degli strumenti di ricerca. Come osservato nel terzo capitolo, la scelta di studiare un cluster e una community italiana risiede nella volontà di guardare all'affermazione di una cultura che trova le sue origini nel videogioco, si sviluppa nell'audiovisivo, ma si allontana dai modelli prettamente americani di costruzione di celebrità – sviluppando un humus culturale distante da quello dell'industria televisiva o cinematografica d'oltreoceano.<sup>31</sup> Precedenti studi hanno osservato come in Italia, la produzione di contenuti su Twitch sia percepita in quanto “più artigianale” e dunque fruita con maggiore “autenticità e spontaneità”: è spesso analizzata in un'ottica di comprensione delle dinamiche produttive che collegano l'attività di streamer a quella di sex worker o performer dell'ambito pornografico.<sup>32</sup> Mediante le caratteristiche proprie della strategia *Grounded Theory* è possibile strutturare l'intera ricerca basandosi sui dati raccolti nel corso dei tre anni di studio, guardando prima alle opinioni degli utenti e poi alla letteratura di riferimento per corroborare o confutare le teorie emergenti. Il disegno di ricerca impiegato ha previsto lo sviluppo dei seguenti metodi – e relativi strumenti – di raccolta dati: analisi di contenuto, questionari e focus group. A partire dalla prima raccolta dati summenzionata è stato condotto un campionamento teorico mirato all'interrogazione di molteplici individui per saturare le “categorie” – i concetti – emersi in fase di raccolta dati. In particolare, il sondaggio anonimo è stato considerato il punto di partenza dell'intera indagine: al primo ne sono seguiti altri tre diffusi negli spazi digitali della community di Tomodachi Crew una volta all'anno per i tre anni successivi alla prima esplorazione. Parallelamente a tale raccolta dati quantitativa è stata svolta l'analisi di contenuto delle dirette realizzate dal cluster su Twitch.tv, impiegando la piattaforma YouTube come sito di archivio dei video originali. In ultima fase, i dati raccolti e analizzati hanno portato all'emersione di domande di carattere aperto e affermazioni di natura ambigua. Queste sono state condivise con alcuni dei partecipanti ai sondaggi

---

<sup>31</sup> L'analisi di contenuto di Tomodachi Crew è concepita in questo studio sia come strumento di indagine applicato al cluster e alla community di riferimento, che all'oggetto di studio. In tal senso, l'analisi di contenuto relativa a casi specifici di streamer americane è condotta sin dalle prime fasi della ricerca e dunque presente sin dal primo capitolo: essa è fondamentale per la descrizione e comprensione di linguaggi, pratiche e fenomeni che, originatisi oltreoceano, caratterizzano l'attività del gruppo di streamer italiano. A tutti gli effetti, i tre casi studio si configurano come un'introduzione all'analisi di Tomodachi Crew.

<sup>32</sup> Cfr. Carradore R., Carrera L., “Vivere e sopravvivere nella *community* videoludica di Twitch Italia”, *H-ermes. Journal of Communication*, vol. 15, 2019, pp. 109-140; Carradore R., Pirola T., “Gamer/girl: strategie di negoziazione della femminilità nel campo videoludico di Twitch Italia”, *Sociologia della comunicazione*, vol. 63, n. 1, 2022, pp. 111-130; Surace B., “Cosa resterà di questi anni porno? Fenomenologia della post-pornografia fra TV e Twitch”, *gender/sexuality/italy*, vol. 9, 2022, pp. 85-96.

all'interno di due focus group dedicati, con lo scopo di saturare completamente le categorie emerse dallo studio a mezzo del *Visual Grounded Theory Approach*. Partendo dunque dalla domanda di ricerca e dalla ipotesi ad essa associate, è tramite tale metodologia di indagine che è stato possibile sviluppare una teoria relativa alla sovrapposizione di pratiche di live streaming videoludico e pornografico, guardando principalmente a due categorie chiave – le cosiddette *core categories* della *Grounded Theory*: quella del *ludospettatore* e quella della *ludopornosfera*.

Nel primo caso è stato possibile tracciare il profilo dell'utente fruitore dei contenuti osservati, guardando alle forme comportamentali e attitudinali che questo ha sviluppato nel corso del periodo di ricerca. Facendo seguito alle teorie sviluppate da Goffman circa i modelli di *self presentation*,<sup>33</sup> si dimostra che, analogamente al contesto generato e fruito nel medium televisivo, la performance del *ludospettatore* emerge in qualità di aspetto centrale della strategia di comunicazione e di promozione del sé di Twitch: tale esibizione diventa un imperativo posto al *ludospettatore*, la cui performance su schermo è pre-mediata – concepita in modo da essere coerente con le esigenze dell'apparato tecnologico, logistico e produttivo di Twitch –, veicolata – dal linguaggio vernacolare – e destinata – alla narrazione del reale, dello spontaneo e dell'immediato –, producendo un flusso estemporaneo di discorsi impreveduti in rispetto del format o genere di trasmissione guardata.

In seconda istanza, la categoria della *ludopornosfera* evidenzia come, parimenti all'estensione della pornosfera – osservata in conclusione del secondo capitolo – è possibile considerare un'espansione della ludosfera, così come definita da Jaakko Stenros e Annakaisa Kultima in quanto ecosistema chiuso in cui si declinano tutte le possibilità concesse dal gioco in quanto tale.<sup>34</sup> La ludosfera non solo ammette scambi tra realtà e mondo del gioco, ma può contenere l'ipotesi di differenti ecosistemi connessi tra loro in costruzioni ludiche che puntano a delineare l'esistenza di sfere singolari ma interconnesse. I due ecosistemi chiusi di pornografia – pornosfera – e videoludico – ludosfera – collidono e si sovrappongono su Twitch generando nuove attività di trasmissione di contenuti digitali in diretta, il cui punto cardine è il corpo. Ne consegue dunque l'affermazione di un framework teorico di possibile impiego per futuri studi circa la percezione del corpo in diretta, esposto nel capitolo conclusivo della tesi, parimenti alle limitazioni coinvolte. Lo sviluppo di tale teoria è il punto di arrivo della presente ricerca e dell'applicazione del *Visual Grounded Theory Approach* in una forma mista: laddove questo è solitamente impiegato per la mera raccolta di dati empirici, qui l'analisi sviluppata è sì di carattere qualitativo ma si è concessa l'impiego di strumenti di raccolta dati quantitativi – i questionari. Il terzo capitolo illustra dunque l'intero percorso

---

<sup>33</sup> Cfr. Goffman E., *La vita quotidiana come rappresentazione*, Il Mulino, Bologna, 1997.

<sup>34</sup> Cfr. Stenros J., Kultima A., "On the Expanding Ludosphere". *Simulation & Gaming*, vol. 49, n. 3, 2018, pp. 338-355.

analitico tracciato, e si conclude con l'esposizione dei risultati di ricerca, vale a dire le due *core categories* individuate e summenzionate, preparando il terreno per le conclusioni e l'illustrazione della teoria emergente. Infatti, a seguito dell'esposizione delle categorie di *ludospettatore* e *ludopornosfera*, la ricerca propone il modello teorico *bodyscape* per comprendere la sovrapposizione performativa, culturale e sociale tra game live streaming e pornografia, mettendo in luce come concetti espressi dalle due categorie nucleari contribuiscano a questa interconnessione complessa. L'espressione è di matrice anglosassone ed è una crasi delle parole *body* – corpo – e *landscape* – panorama – la cui traduzione italiana sarebbe “corporama”: indica con un unico termine il nuovo panorama digitale (produttivo e fruitivo) attraversato, controllato e inquadrato in diretta mediante il corpo, teorizzando il “paesaggio corporeo” in costante trasformazione proprio degli ambienti digitali – dove il corpo diviene un luogo di espressione e rappresentazione, influenzando e subendo le dinamiche culturali e sociali di determinati siti e piattaforme. La teoria *bodyscape* rimanda a un fenomeno sociale esteso, che include le istituzioni, le community e, dunque, il contesto di riferimento. Il corpo definito da questa teoria presenta istanze incerte, mai totalmente controllabili e ha un impatto quotidiano rilevante in relazione al tempo libero. Inoltre, è collegato a industrie creative che, in taluni casi, sopravanzano quelle che al corpo non sono collegate: trattasi di un panorama sensibile, atto a mutamenti. Il corpo definito dal *bodyscape* richiede visualizzazione a chi ne fruisce: in quanto teoria, il *bodyscape* si presenta non come una figura astratta ma come prodotto e *frame* di riferimento di un quadro di dialogo e confronto che circonda ciò che gli utenti concordano essere, sotto taluni aspetti e per certi ambiti, forme ed espressioni del corpo su Twitch. La teoria *bodyscape* emerge in un contesto di analisi sociologica e offre una lente di ingrandimento sul fenomeno del ludico, in grado di funzionare quale *frame* interpretativo. Pertanto, il corpo può essere inteso sia come pratica e processo – che arriva a configurarsi come sito potenziale di significati performativi –, che schema mentale – in quanto modello cognitivo-emozionale e spazio di costruzione identitaria. Come dimostrato dai dati raccolti e codificati, il *bodyscape* è pensato come un punto di convergenza e crocevia caleidoscopico tra ambiti differenti che entrano in contatto – carnale, corporeo, sociale, culturale, tecnologico e performativo – nel singolo ecosistema della piattaforma Twitch.

In ultima istanza, la ricerca contribuisce al dibattito scientifico e accademico in corso nell'ambito degli *Audience studies* proponendo un nuovo punto di vista circa le dinamiche comportamentali che caratterizzano le nuove forme del comunicare – circoscrivendo l'indagine al contesto audiovisivo di Twitch. All'interno dei *Game studies*, ricerche precedenti hanno indagato la relazione tra spettatori e streamer in Twitch adottando o esaminando unicamente il punto di vista del creatore di contenuti,

circoscrivendo l'attività spettatoriale all'analisi empirica di dati derivati da determinati casi di studio.<sup>35</sup> Questo progetto trascende tale tipologia di ricerca, approfondendo quanto più possibile le attività comportamentali del *ludospettatore* secondo pratiche di consumo performativo – studiando la relazione sottesa alla fruizione di *game live streaming* e pornografia.

---

<sup>35</sup> Cfr. Kaytoue M., Silva A., Cerf L., Meira W., Raïssi C., “Watch me playing, i am a professional: a first study on video game live streaming”, *Proceedings of the 21st International Conference on World Wide Web (WWW '12 Companion)*, 2012, pp. 1181-1188; Nguyen, J., “Esibirsi come videogiocatori nel *Let's Play*”, in Bittanti, M., Gandolfi, E. (A cura di), *Giochi Video. Performance, spettacolo, streaming*, Mimesis, Milano, 2018, pp. 81-100; Taylor T.L, *Watch me play: Twitch and the rise of game live streaming*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2018.

## CAPITOLO PRIMO

### *LIVE STREAMING CULTURE*

“I’m a lonely man and social media is my life.  
It’s given me the recognition I’ve been denied my whole life.  
I can make snarky comments, and glib pronouncements  
and lap up the adulation, banishing any form of dissent.  
I’m a king and Bleester is my kingdom”.<sup>36</sup>  
Jimmy De Santa, *Grand Theft Auto V*

#### *Introduzione al capitolo primo*

Al fine di osservare e analizzare le pratiche di rappresentazione e percezione del corpo in diretta, il primo capitolo si concentra sulle dinamiche di fruizione del *game live streaming* – o live streaming videoludico – una tipologia di consumo di contenuti audiovisivi trasmessi in diretta e strettamente connessa al videogioco.<sup>37</sup> In tal senso è necessario tracciare e ripercorrere brevemente il percorso che ha portato, a partire dai media broadcast tradizionali, a una tipologia di consumo in cui il momento della creazione corrisponde a quello della fruizione e che oggi caratterizza culture e sottoculture digitali attive in molteplici piattaforme su internet, con l’obiettivo di comprendere la composizione e struttura della *live streaming culture*.<sup>38</sup> In relazione all’audiovisivo digitale, quello di “diretta” o di live streaming è un concetto originariamente ereditato dalla radio e sviluppato a pieno dalla televisione. La televisione è oggetto di studio di differenti discipline, tra cui *television studies*, *audience studies* e *media studies*: all’interno di questi ambiti spiccano i contributi di Neil Postman, John Fiske, Henry Jenkins, John Hartley e Lynn Spigel a livello internazionale e di Aldo

---

<sup>36</sup> “Sono un uomo solo e i social media sono la mia vita. Mi hanno dato il riconoscimento che mi è stato negato per tutta la vita. Posso fare commenti ironici, affermazioni snob, e raccogliere l’adulazione della gente, bandendo ogni forma di dissenso. Sono un re e Bleester è il mio regno”. La citazione qui riportata proviene da una delle migliaia di linee di dialogo del videogioco *Grand Theft Auto V*: in una telefonata, il figlio del protagonista Michael De Santa spiega al padre perché conduce una vita apparentemente asociale, rinchiuso nella propria stanza, illustrando i benefici di una quotidianità iper connessa e mediata da internet e dai social media. *Grand Theft Auto V* è ampiamente riconosciuto come un esempio di satira della società americana contemporanea per la sua capacità di sottolineare le caratteristiche e i vizi della cultura, della politica e dell’economia degli Stati Uniti. Il gioco si immerge nella cultura dei consumi sfrenati, rappresentando una società ossessionata dall’acquisizione di beni materiali, dalle apparenze e dal successo finanziario – l’ossessione per il denaro e la ricerca di lussi sono riflessi nel mondo virtuale, dove i personaggi spesso agiscono in modo immorale e sprezzante per ottenere successo economico. Cfr. Retez R., *Machinima vernacolare*. Concrete Press, San Francisco, California, 2020.

<sup>37</sup> Cfr. Smith T., Obrist M., Wright P., “Live-streaming changes the (video) game”, *Proceedings of EuroITV’13*, June 24–26, 2013, pp. 131-138.

<sup>38</sup> Cfr. Brewer J., Ruberg B., Cullen L. L. A., Persaud C. J. (A cura di), *ibidem*.

Grasso, Massimo Scaglioni, Cecilia Penati, Anna Sfardini e Luca Barra, a livello italiano.<sup>39</sup> Basandosi su questi studi è possibile ripercorrere l'iter storico della televisione e sottolineare il suo rapporto con la fruizione in diretta e con lo spettatore, a partire dalle origini del medium. Lo studio storiografico della televisione è necessario poiché la contemporanea produzione e distribuzione di contenuti in live streaming su internet ne eredita le modalità specifiche – quali il palinsesto, il format e la diretta. È quindi necessario guardare al percorso storico della televisione esaminando anche gli eventi che hanno espanso e istituzionalizzato il fenomeno della trasmissione in diretta. Dopo un breve excursus del modello televisivo e delle sue caratteristiche, esaminerò gli aspetti contenutistici e le forme espressive caratteristiche della diretta televisiva; successivamente mi soffermerò sulla televisione in quanto strumento, sulla sua relazione con un medium e prodotto di intrattenimento sviluppatosi parallelamente: il videogioco. In questo contesto, la ricostruzione dell'evoluzione del videogioco segue strettamente la sua relazione con la televisione, intesa come strumento di output audiovisivo e interazione (video)ludica. Ciò che emerge è la presenza di un fenomeno di convergenza, così come definito da Henry Jenkins, a cui segue l'analisi dell'influenza di televisione/videogioco sullo spettatore e sul videogiocatore. La convergenza dei due media porta, in era digitale, alla generazione di nuove pratiche di consumo di televisione e videogioco: da un lato esamino brevemente il fenomeno della televisione interattiva; dall'altro, discuto le pratiche e le forme espressive che hanno portato all'istituzionalizzazione del *game video*. L'espressione inglese – traducibile in italiano come “gioco video” – inverte la costruzione verbale di “videogioco” e definisce le modalità con cui l'atto performativo videoludico si trasforma in spettacolo, divenendo un genere post-televisivo da consumare su uno schermo *altro* – diverso per dimensioni, accessibilità, fruizione.<sup>40</sup> La proliferazione di contenuti gioco video ha portato all'origine e istituzionalizzazione di una nuova cultura: la *game video culture* – o cultura del gioco video, definibile in quanto meta-cultura originatasi da una costola del medium videoludico. Al suo interno, è possibile distinguere pratiche e fenomeni differenti, ideate, prodotte e distribuite su piattaforme di condivisione audiovisiva online. Attraverso lo studio di forme prototipiche di live streaming

---

<sup>39</sup> Cfr. Postman N., *Divertirsi da morire. Il discorso pubblico nell'era dello spettacolo*, Luiss University Press, Roma, 2021; Fiske J., *Understanding Popular Culture*, Routledge, Londra, 2010; Cfr. Jenkins H., *Fan, blogger e videogamers. L'emergere delle culture partecipative nell'era digitale*, FrancoAngeli, Roma, 2016; Scannell P., “Authenticity and experience”, *Discourse Studies*, vol. 3, n. 4, 2001, pp. 405-411. La storiografia della televisione si è sviluppata con un focus decisamente nazionale. Le prospettive più fruttuose che hanno tentato di andare oltre il quadro di riferimento nazionale lo hanno fatto guardando in particolare al contesto europeo. Cfr. Scaglioni M., “Storie della televisione: dalle origini alla convergenza”, in Scaglioni M., Sfardini A. (A cura di), *La televisione. Modelli teorici e percorsi d'analisi*, Carocci Editore, Milano, 2017, pp. 23-49; Barra L., “L'approccio produttivo e distributivo”, in Scaglioni M., Sfardini A. (A cura di), *La televisione. Modelli teorici e percorsi d'analisi*, Carocci Editore, Milano, 2017, pp. 65-77.

<sup>40</sup> Cfr. Bittanti M., Gandolfi E. (A cura di), *Giochi Video. Performance, spettacolo, streaming*, Mimesis, Milano, 2018.

connesse al videoludico presenti su YouTube, come il fenomeno del *Let's Play*, è possibile ricostruire le dinamiche di diffusione del live streaming. Dunque, il focus è su Twitch.tv, la più nota piattaforma di live streaming della società occidentale: qui la trasmissione di contenuti in diretta è studiata sia come cultura che come medium, con particolare attenzione al gioco video in qualità di atto performativo pubblico. Il rapporto tra YouTube e Twitch non è unicamente di carattere cronologico – dunque legato all'evoluzione di forme espressive che hanno portato all'istituzionalizzazione del game live streaming: le due piattaforme contribuiscono a definire fenomeni noti come *crunch/burnout*, *battle royale*, *doxxing/swatting*, *freebooting/riffing* e *lurking* contraddistinti da strategie di (ri)costruzione narrativa che trovano le fondamenta nel montaggio audiovisivo. L'illustrazione dei fenomeni menzionati e il loro approfondimento prevede l'analisi attraverso risorse accademiche che se ne sono occupate e dello studio di caso delle attività della streamer americana Imane “Pokimane” Anys. Appassionata di videogiochi e cultura pop, è stata riconosciuta molteplici volte in quanto streamer di sesso femminile più seguita su Twitch.<sup>41</sup> Ha acquisito notorietà grazie al suo coinvolgimento nelle dinamiche dei videogiochi competitivi – in particolare i giochi di ruolo e di genere *battle royale* – trasmessi in diretta su Twitch. La sua presenza virtuale si caratterizza per una commistione di gameplay – in forma *Let's Play*, interazioni con la community di fan e discussioni su una varietà di argomenti. Pokimane ha ottenuto un riconoscimento considerevole grazie alla sua capacità di intrattenimento, che si rivela accessibile ed empaticamente coinvolgente, attirando un numero di spettatori in costante crescita. Oltre alla sua presenza predominante su Twitch, la giovane canadese è presente su YouTube e partecipa in maniera attiva a varie iniziative nell'ambito del gioco video e dell'intrattenimento videoludico. L'evoluzione della sua carriera rappresenta un esemplare testimonianza di come le personalità digitali siano in grado di raggiungere un pubblico vasto e diversificato attraverso la creazione e la diffusione di contenuti digitali – raggiungendo (involontariamente) sfere dell'intrattenimento distanti da quelle tipicamente (video)ludiche.

---

<sup>41</sup> Secondo i dati raccolti dalla piattaforma StreamCharts a fine 2022. La sua fama e conseguente posizione nella classifica delle streamer più seguite sul sito è in costante mutamento.

## 1.1 Televisione, performance, videogioco

### *Breve storia della televisione e della trasmissione in diretta*

Come affermano Federico di Chio e Gian Paolo Parenti, in Italia, in un giorno feriale medio “oltre quarantacinque milioni di persone guardano almeno un minuto di televisione”.<sup>42</sup> Lo studio dei due autori risale a venti anni fa e da allora il fenomeno del consumo televisivo ha assunto dimensioni notevoli, soprattutto se paragonato alla penetrazione di altri mass media, come la radio o il cinema.<sup>43</sup> Il consumo televisivo, in confronto a quello dei media menzionati, è facilitato dall’assenza di ostacoli oggettivi che possano impedirlo o scoraggiarlo: se nel caso del consumo cinematografico è necessario pianificare la visione, oppure organizzare la giornata in funzione del momento di fruizione, nel caso della televisione il consumo può avere inizio e fine in qualsiasi momento: è sufficiente accendere l’apparecchio – collocato nel proprio contesto domestico –, accomodarsi e impugnare il telecomando. Inoltre, il consumo televisivo presuppone un basso livello di alfabetizzazione, le formalità di natura visiva legate al montaggio audiovisivo sono facilmente comprensibili: “guardare la televisione non richiede più istruzione di quella necessaria per affacciarsi a una finestra e guardare ciò che accade in strada”.<sup>44</sup> Nuovamente, di Chio e Parenti scrivono che il segreto del potenziale televisivo “risiede in un potente lavoro svolto sui due livelli di comunicazione: il *contenuto* (la dimensione “semantica”) la *relazione* (la dimensione “pragmatica”)”.<sup>45</sup> Ciò significa che la televisione si pone come rappresentazione del mondo, realizzata mediante un linguaggio composto da suoni e immagini e molteplici modalità di comunicazione che prevedono l’ubiquità spaziale e la presa diretta. Dato che la rappresentazione è un tema centrale nel presente elaborato, è necessario definire l’atto del “rappresentare”, che svolge qui un duplice ruolo. Hanna Fenichel Pitkin definisce la rappresentazione sotto due prospettive. Considerata da un punto di vista etimologico, fa riferimento al “rendere presente” – che attraverso la televisione diviene “registrare” o “riprendere” – un evento, una situazione, un individuo; da un punto di vista semantico, “rappresentare” significa “fare le funzioni di”, e quindi “sostituire” e “simulare”.<sup>46</sup> La televisione raffigura il mondo secondo entrambi i parametri di rappresentazione

---

<sup>42</sup> di Chio F., Parenti G.P., *Manuale del telespettatore*, Bompiani, Milano, 2003, p. 15.

<sup>43</sup> Come è possibile osservare più avanti nel testo, solo internet e l’architettura sociale del Web 2.0. riescono a scardinare la centralità del medium televisivo. Cfr. Jenkins H., *Fan, blogger e videogamers. L’emergere delle culture partecipative nell’era digitale*, FrancoAngeli, Roma, 2016.

<sup>44</sup> Cfr. Postman N., *Divertirsi da morire. Il discorso pubblico nell’era dello spettacolo*, Luiss University Press, Roma, 2021.

<sup>45</sup> di Chio F., Parenti G.P., *op. cit.*, p. 17.

<sup>46</sup> Cfr. Pitkin H.F., *The Concept of Representation*, University of California Press, Berkley, 1967.

definiti da Pitkin: lo riprende e registra e insieme lo ricostruisce – lo mostra e contemporaneamente lo mette in scena. Come afferma Aldo Grasso, la televisione “trasforma il mondo in un racconto” e per farlo “lavora sempre attingendo a due piani distinti: il piano dei miti e quello della quotidianità”.<sup>47</sup> Manifestandosi come presenza insostituibile nel contesto domestico, “dispensatrice di allegria o commozione, bambinaia elettronica, fonte di distrazione, fattore di identità e argomento di conversazione o comoda via di fuga”,<sup>48</sup> la televisione rappresenta la realtà incrociando due piani: attingendo sia ai grandi archetipi, a ideali di eroismo e fantasia, sia coinvolgendo le storie quotidiane in cui ogni spettatore può ritrovare la propria dimensione; la televisione cala il mito nella quotidianità ed eleva il quotidiano alla soglia del mito.

Per quanto realistica e coinvolgente, la realtà promossa dalla televisione è *mediata*: nel raccontare il mondo gli spettatori possono contare su una guida che aiuta e *media* la comprensione di dinamiche complesse, prefigurando percorsi, orientando i fruitori nelle scelte, facendo chiarezza in momenti di contraddizione tra informazioni e notizie. In quanto mediata, la realtà rappresentata dalla televisione è partecipata ma mai realmente vissuta: gli spettatori sono coinvolti in storie, vicende e narrazioni ubique – esulando dalle tradizionali contrapposizioni dentro/fuori, aperto/chiuso, totalità/parte –, determinando ciò che Fanchi definisce “osmosi, una contaminazione irreversibile tra specifici ambiti di esperienza e di apprendimento e distinti gruppi sociali”<sup>49</sup> che non vanno però a cambiare la posizione degli spettatori, i quali rimangono meri fruitori della scena. In questo modo, la televisione tende a assolutizzare la dimensione del presente, è “hic et nunc” più che prospettiva temporale, è pura cronaca anziché storia. Il filosofo e sociologo francese Jean Baudrillard afferma che la successione di notizie e pubblicità – che contraddistingue la televisione – finisce con “appiattire cronologicamente l’intero flusso televisivo”.<sup>50</sup> Secondo l’autore, l’enfasi sul presente, sul “qui e ora” è evidenziata dalla capacità della televisione di “condensare il tempo e di sospendere e dilatare l’attimo”.<sup>51</sup> In quanto mediata, la realtà rappresentata dalla televisione è selezionata e organizzata, sublimata e allontanata – sono scelte solo le storie degne di essere raccontate, epurandone i rischi e pericoli per lo spettatore – e proposta a milioni di persone contemporaneamente. Sia nel contesto nazionale che internazionale, gli individui guardano la

---

<sup>47</sup> Grasso A., *Che cos’è la televisione. Il piccolo schermo fra cultura e società: i generi, l’industria, il pubblico*, Garzanti, Milano, 2005, p. 32.

<sup>48</sup> Grasso A., *op. cit.*, p. 51.

<sup>49</sup> Fanchi M., *Spettatore*, Editrice il Castoro, Milano, 2005, p. 31.

<sup>50</sup> Baudrillard J., *Il delitto perfetto. La televisione ha ucciso la realtà?*, Raffaello Cortina Editore, Milano, 1996, p. 33.

<sup>51</sup> *ibidem*.

televisione *insieme* ad altre persone che collocate nel proprio contesto domestico, nello stesso istante, svolgono la medesima azione. Guardando la televisione, “lo spettatore si aggrega a un pubblico vasto e anonimo, che sta guardando la televisione in quello stesso momento, favorendo l’accrescimento di un retroterra comune di memorie”.<sup>52</sup> Nuovamente, la forza del medium televisivo e il suo potenziale risiedono nella sua particolare natura di luogo d’incontro tra la dimensione pubblica e quella privata. Massimo Scaglioni scrive che dalla metà del Novecento in avanti, la televisione ha modificato profondamente la sfera pubblica, poiché “in grado di costruire ‘ambienti condivisi’ e dare accesso universale all’informazione”:<sup>53</sup> la televisione incide sulla percezione della sfera pubblica e privata, sui concetti di intimità, vicinanza e di partecipazione. Da una prospettiva tecnologica, Scaglioni afferma che la televisione come mezzo di comunicazione “può essere definita come un insieme di tecnologie per la comunicazione, organizzate nell’ambito di apparati o imprese, finalizzate alla costruzione e alla circolazione di un’offerta di contenuti audiovisivi destinati a un pubblico”.<sup>54</sup> Il fulcro del medium televisivo c’è il *broadcasting*: il termine inglese definisce l’atto di trasmettere e diffondere contenuti da un singolo centro di produzione emittente alle varie stazioni riceventi tramite ripetitori distribuiti sul territorio. A partire dagli anni Venti del Novecento, con la radio e successivamente con la televisione, il *broadcasting* costituisce un terreno di intersezione, ibridazione e convergenza fra comparti e settori diversi. Luca Barra studia la televisione secondo un approccio di tipo produttivo,<sup>55</sup> per cui “fare televisione è un’attività stratificata, molteplice, collettiva”.<sup>56</sup> Egli afferma che in quanto industria culturale, i prodotti televisivi sono merci particolari, collocate in un sistema simbolico da cui si originano e che insieme contribuiscono a modificare e a far reagire. Guardando al rapporto tra i produttori e i consumatori di televisione, lo stesso autore nota l’insorgenza di “una comunità omogenea di individui che condividono un *habitus* (e spesso un gusto), che definiscono e tramandano pratiche, che fanno parte

---

<sup>52</sup> Fanchi M., *op. cit.*, p. 32.

<sup>53</sup> Scaglioni M., *op. cit.*, p. 34.

<sup>54</sup> *ivi*, p. 21.

<sup>55</sup> Barra afferma che un approccio di tipo produttivo considera la televisione in tre modi: come un’industria, ovvero un settore specifico delimitato da norme e dedicato alla realizzazione di contenuti audiovisivi; come un mercato, vale a dire un insieme di soggetti in concorrenza tra loro impegnati nella conquista del tempo e dell’attenzione degli spettatori; e come un’impresa, con obiettivi sia editoriali sia commerciali, con una storia, un posizionamento e una prospettiva futura, con un insieme di risorse sia umane sia materiali. Cfr. Barra L., “L’approccio produttivo e distributivo”, in Scaglioni M., Sfardini A. (A cura di), *La televisione. Modelli teorici e percorsi d’analisi*, Carocci Editore, Milano, 2017, pp. 65-77.

<sup>56</sup> *ivi*, p. 66.

di un sistema coerente di idee e di logiche condivise”.<sup>57</sup> I testi – o programmi – prodotti dai professionisti della televisione sono sottoposti alla loro stessa attenzione: in questo modo si crea un processo circolare in cui i produttori risentono delle dinamiche cui è sottoposta la realtà sociale nel suo complesso. I programmi televisivi sono il principale contenuto di cui si compone l’offerta televisiva: il motivo per cui milioni di spettatori ogni giorno si mettono davanti al piccolo schermo, il fulcro degli appuntamenti di visione e il risultato di ricerche specifiche o zapping casuali.<sup>58</sup> Nel loro studio dei programmi televisivi, Fiacco e Duranti osservano come, erroneamente, per indicare un programma televisivo tout court il pubblico impieghi la parola “format”. Gli autori definiscono il format non in quanto generico programma televisivo, ma “programma dotato di precise caratteristiche formali e strutturali che rendono possibile la sua vendita all’estero, specialmente attraverso i mercati di settore”.<sup>59</sup> Inoltre, per ottenere lo status di format, un programma deve essere in possesso di due prerequisiti di base: deve essere andato in onda in qualche parte del mondo, in modo da avere dati di ascolto a supporto, e deve avere uno schema base dotato di valore economico. A questi, i due autori aggiungono quattro requisiti di base per la definizione di un format: “originalità, strutturazione, caratterizzazione visiva ed esportabilità”.<sup>60</sup> Il primo requisito contraddistingue un programma televisivo che non presenta segmenti e dinamiche diffuse, ma propone elementi originali; il secondo prevede l’introduzione di meccanismi e strategie in grado di rafforzare le premesse narrative del programma; segue la necessità di un’unicità visiva che riesca a far emergere il testo nell’offerta di contenuti; e, infine, il format è un programma slegato da un contesto culturale preciso e per questo applicabile e adattabile su scala internazionale.

A tali considerazioni circa i programmi – o testi televisivi – è necessario aggiungere che questi sono organizzati in generi, presentano uno specifico linguaggio e costruiscono rappresentazioni e immaginari particolarmente efficaci e pervasivi. In particolare, i generi rivestono un ruolo fondamentale nella costruzione della programmazione televisiva. Cecilia Penati osserva come i filoni di studio legati agli *audience studies* “hanno evidenziato in modo sempre più puntuale una posizione attiva e dinamica del pubblico televisivo nei confronti dei generi, interfaccia tra

---

<sup>57</sup> *ivi*, p. 69.

<sup>58</sup> Cfr. Barra L., “Il palinsesto e le tecniche di programmazione”, in Scaglioni M., Sfardini A. (A cura di), *La televisione. Modelli teorici e percorsi d’analisi*, Carocci Editore, Milano, 2017, pp. 133-146.

<sup>59</sup> Fiacco A., Duranti M.C., “I format e i mercati internazionali di contenuti”, in Scaglioni M., Sfardini A. (A cura di), *La televisione. Modelli teorici e percorsi d’analisi*, Carocci Editore, Milano, 2017, p. 148.

<sup>60</sup> *ibidem*.

l'universo *top-down* della produzione e quello *bottom-up* del consumo".<sup>61</sup> In tal senso, i generi costituiscono sia le bussole impiegate dagli spettatori per decifrare la programmazione televisiva, sia le categorie attraverso le quali orientarsi in essa, ancorandola alla propria esperienza quotidiana anche al di là della fruizione vera e propria. I generi sono strutture fortemente ancorate a una dimensione temporale legata al loro ciclo di vita. Più che in altri ambiti mediali, nel contesto televisivo i generi sono esposti alle fluttuazioni delle preferenze del pubblico, quotidianamente quantificate e misurate.<sup>62</sup>

L'analisi delle preferenze del pubblico consente ai *broadcaster* – ovvero alle organizzazioni che trasmettono contenuti televisivi – di creare un palinsesto ad hoc per la propria offerta. Barra definisce il palinsesto in quanto “oggetto complesso, stratificato, difficile da afferrare e insieme snodo cruciale, fondamentale per comprendere il medium televisivo e le modalità del suo funzionamento”.<sup>63</sup> In altre parole, il palinsesto è il punto di incontro tra la produzione e il consumo televisivo, tra produttori e pubblico: uno strumento che dà forma al flusso dei contenuti mediante il quale lo spettatore si orienta nella programmazione.<sup>64</sup> Il palinsesto svolge dunque una duplice funzione: quella di strumento comunicativo – elenco di titoli e orari pubblico per ogni rete televisiva – e di strumento operativo – indicazioni, dichiarazioni e bozze di progetti utili ai *broadcaster*. Trattasi di un processo, costantemente attivo e in funzione, un'operazione di scrittura e riscrittura “che si interfaccia con un insieme di obiettivi, logiche, dove di volta in volta prevale la dimensione comunicativa, legata ai prodotti e alla costruzione di un'identità televisiva coerente”.<sup>65</sup> Sommariamente, è possibile rilevare la presenza di un palinsesto analogo in differenti paesi della società occidentale: la programmazione feriale, dal lunedì al venerdì, si compone di appuntamenti quotidiani che restano costanti attraverso stagioni e anni, mentre quella festiva, di sabato e domenica, tiene conto della presenza davanti agli schermi di un pubblico diverso, fuori dalla routine lavorativa o scolastica, e della presenza di alcune trasmissioni stabili. Sia nella programmazione quotidiana che in quella straordinaria sono presenti testi televisivi che emergono come unicum nel

---

<sup>61</sup> Penati C., “I generi televisivi come pratiche”, in Scaglioni M., Sfardini A. (A cura di), *La televisione. Modelli teorici e percorsi d'analisi*, Carocci Editore, Milano, 2017, p. 84.

<sup>62</sup> *ibidem*.

<sup>63</sup> Barra L., *op. cit.*, pp. 133.

<sup>64</sup> Il palinsesto è l'elenco di quello che sarà trasmesso nel corso della giornata, della settimana, del mese, e insieme definisce l'identità di una rete e il valore di un'offerta, aggiunge al singolo testo i tratti che ne modificano il contesto e talvolta il senso. Con il palinsesto, il mezzo da una parte addomestica, e in qualche modo direziona, il flusso dell'emissione e della visione televisiva; e dall'altra gioca con le temporalità sociali, inseguendole o invece dettandone il ritmo, e instaurando ritualità, abitudini, ripetizioni.

<sup>65</sup> Barra L., *op. cit.*, pp. 143.

palinsesto e che presentano una caratteristica comune: trattasi di format trasmessi in diretta – o in *live*.

Nella sua ricostruzione storica del termine, Philip Auslander rintraccia il primo uso del termine *live* all'introduzione della radiofonia, impiegato per descrivere una trasmissione media in diretta. L'autore spiega che prima dell'utilizzo dell'espressione, la trasmissione radiofonica in diretta ha presentato da subito problemi legati al rapporto con il pubblico: l'ascoltatore non sempre era in grado di discernere se ciò che stava ascoltando fosse stato registrato o trasmesso al momento della sua fruizione – non potendo vedere la fonte dei suoni; così i *broadcaster* radiofonici hanno deciso di integrare il termine *live* nei momenti di produzione dei contenuti “in diretta”, contribuendo a risolvere il problema.<sup>66</sup> Agli albori della radio e della televisione la programmazione in diretta è impiegata strategicamente per affermare la presenza delle reti sul mercato.<sup>67</sup> Ejbye Sørensen definisce il modello della diretta televisiva come “la messa in onda di un evento che viene trasmesso agli spettatori in tempo reale nello stesso momento in cui si svolge”.<sup>68</sup> In relazione alla sincronizzazione tra produzione, trasmissione e fruizione del contenuto *live* Paddy Scannell ritiene che gli spettatori, avendo visto in televisione qualcosa che si svolgeva in tempo reale davanti a tutti nello stesso istante, possono affermare di averne fatto esperienza *diretta* e avere quindi il diritto di parlarne con altri.<sup>69</sup> Le considerazioni dell'autore sono utili a tracciare una dinamica comportamentale che scaturisce dalla fruizione di contenuti in diretta: in tal senso la televisione crea “possibilità di partecipazione ed effetti di presenza”.<sup>70</sup>

Gli spettatori sono attratti dalla diretta televisiva poiché non riguarda solo la possibilità di collegare il pubblico a un evento ma anche di essere parte di un'esperienza condivisibile. E questa è una caratteristica emblematica del *live*: far sì che il pubblico si senta parte di ciò che accade sullo schermo.<sup>71</sup> Non è un caso che in televisione, la modalità di produzione e fruizione in diretta sia stata

---

<sup>66</sup> Cfr. Auslander P., *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*. Routledge, Oxon, 2008.

<sup>67</sup> Ciò era anche possibile grazie alla scarsa quantità di rete occupabile dalle trasmissioni. Condurre un programma in diretta consentiva di assicurarsi una fetta di mercato e quindi di pubblico per ore, eliminando dal circuito reti o *broadcaster* interessati ad inserire la propria programmazione. In televisione tale strategia è stata applicata fino agli Sessanta, periodo in cui i *broadcaster* hanno realizzato che la programmazione in diretta era piuttosto costosa, difficile da monetizzare e meno flessibile rispetto alla programmazione registrata. Per questo motivo, in seguito è stata riservata solo alle occasioni speciali. Cfr. Vianello R., “The power politics of ‘live’ television”. *Journal of Film and Video*, vol. 37, n. 3, 1985, pp. 26–40.

<sup>68</sup> Sørensen E., “The revival of live TV: liveness in a multiplatform context”, *Media, Culture & Society*, vol. 38, n. 3, 2016, pp. 389.

<sup>69</sup> Scannell P., “Authenticity and experience”, *Discourse Studies*, vol. 3, n. 4, 2001, pp. 405-411.

<sup>70</sup> *ivi*, p. 408.

<sup>71</sup> Cfr. van Es K., “Liveness redux: on media and their claim to be live”, *Media, Culture & Society*, 2017, pp. 1-12.

impiegata per la trasmissione di momenti di rilevanza storica, sociale, scientifica e politica, degni di fornire un impatto senza precedenti in una determinata nazione, cultura o del mondo intero. È possibile individuare tra i primi eventi storici mediati dalla televisione che hanno visto nella trasmissione in diretta il *quid* in grado di rendere il momento televisivo un unicum, il primo allunaggio nel 1969. Ella Klik definisce lo “sbarco sulla Luna” un momento cruciale nella storia del *broadcasting* televisivo: il 20 luglio 1969 circa seicento milioni di spettatori in tutto il mondo si sono riuniti davanti alla televisione per guardare le immagini sfocate del primo allunaggio. La trasmissione in diretta dell’evento è stata fondamentale per consolidare lo spettacolo del trionfo americano sui sovietici in risposta al lancio dello Sputnik nel 1957.<sup>72</sup> In altre parole, la diretta televisiva è stata motivata principalmente da interessi geopolitici, economici e ideologici.<sup>73</sup> Il pubblico si è trovato di fronte a immagini incomprensibili di ciò che si riteneva potesse essere lo spazio: la trasmissione in bianco e nero di scarsa qualità ha contribuito a creare un’estetica ultraterrena che demarcava l’importanza dell’evento, apparendo nettamente diversa dalla normale esperienza di trasmissione televisiva.

Da una prospettiva tecnica, Klik scrive che i segnali audiovisivi provenienti dal modulo lunare Apollo – in orbita attorno alla Luna – sono rimbalzati sui satelliti e successivamente sono stati ricevuti dalle stazioni di rilevamento negli Stati Uniti e in Australia, per poi essere trasmessi al controllo della missione a Houston. Quest’ultima, oltre a essere il centro di comando dell’intero programma spaziale, ha svolto anche funzione di *broadcaster*, diffondendo i segnali verso stazioni televisive nazionali e internazionali e verso i singoli schermi nelle case degli spettatori di tutto il mondo. Lynn Spigel scrive che sia all’epoca che a posteriori, la modalità di trasmissione in diretta è stata un aspetto chiave nel plasmare il discorso, l’esperienza e la memoria collettiva dello sbarco sulla Luna, che nell’ottica degli studi di Scannell, è stato inquadrato come momento che ha generato la possibilità di “guardare la *storia* mentre accade” [enfasi aggiunta].<sup>74</sup>

L’allunaggio del 1969 è stato un fenomeno televisivo e storico memorabile, al punto da diventare un evento degno di nota per la ricerca sui media e per i *television studies*: il filosofo tedesco Lorenz Engell afferma che “è possibile parlare di televisione pre-apolliniana e post-apolliniana” poiché quello dello sbarco sulla Luna è divenuto “il modello di narrazione televisiva per tutti gli eventi

---

<sup>72</sup> Cfr. Klik E., ““We Should Have Had a Historian”: Live Television and the Accident of the Moon Landing Tapes”, *Television & New Media*, 2020, pp. 1-16.

<sup>73</sup> Vedi *Figura 1*.

<sup>74</sup> Scannell P., *op. cit.*, p. 410.

misurati, descritti e classificati in relazione all'allunaggio".<sup>75</sup> Nella sua indagine sulle dinamiche di rappresentazione dell'evento, Klik sottolinea come le gesta dell'equipaggio dell'Apollo 11 siano per la televisione ciò che il pubblico in fuga dalla proiezione de *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat* (1896) dei fratelli Lumière è stato per il cinema: "un evento seminale che ha cementato una sorta di specificità originaria del medium, fondata su un'esperienza estetico-tecnica con la didascalia *in diretta dalla Luna*".<sup>76</sup>

Successivamente alla diretta del 1969, le trasmissioni *live* hanno assunto gradualmente una dimensione e posizione nei palinsesti internazionali, entrando in netto contrasto con programmi pre-registrati, film e show pensati per la televisione: la diretta è ora vista come l'esecuzione di azioni spontanee da parte degli individui presenti nello schermo.<sup>77</sup> La diretta svolge dunque un duplice compito: intrattiene il pubblico confermando nel contempo la competenza del conduttore. Quello del conduttore è un ruolo estremamente importante per la televisione: è incaricato di mediare la realtà e rappresentare il mondo in televisione accompagnando e guidando il pubblico tra i contenuti e i contesti di singoli o molteplici programmi, commentando tutto ciò che accade nel piccolo schermo. Come ha suggerito Michel Foucault, "il commento televisivo è un tipo di discorso che ha lo scopo di dominare l'oggetto: commentando si afferma una relazione superiore nei confronti dell'oggetto considerato".<sup>78</sup> In altre parole, il conduttore televisivo deve essere un esperto del settore di riferimento del genere di programma che conduce – notiziario, divulgativo, documentaristico, ecc. Angela Smith cita la performance dei conduttori televisivi di programmi di *lifestyle*:<sup>79</sup> i conduttori devono commentare e comunicare il contenuto del programma non solo al pubblico a casa ma anche ai partecipanti – agli spettatori e agli ospiti presenti in studio. Smith sottolinea come il conduttore si posiziona strutturalmente e linguisticamente come esperto, sia in termini di conoscenze concrete che di giudizio.<sup>80</sup> Non ha solo il compito di presentare il

---

<sup>75</sup> Engell L., "Apollo TV: The Copernican Turn of the Gaze.", *World Picture*, vol. 7, 2012, p. 7.

<sup>76</sup> Klik E., *op. cit.*, p. 6.

<sup>77</sup> Cfr. Boddy W., *Fifties Television: The Industry and Its Critics*. Urbana University of Illinois Press, Illinois, 1990.

<sup>78</sup> Foucault M., "The Order of Discourse", in R. Young (A cura di), *Untying the Poststructuralist Reader*, Basil Blackwell, Oxford, 1981, p. 97.

<sup>79</sup> Il *lifestyle* – tradotto letteralmente "stile di vita" – si occupa della vita quotidiana delle persone comuni. Questo comprende programmi che hanno come soggetto l'interior design, il miglioramento della casa, il personal *makeover*, gli stili alimentari e, più recentemente, il *personal coaching* su temi come la pulizia. Programmi di questo genere prevedono la partecipazione di un pubblico collocato nello studio televisivo e di alcuni ospiti che commentano insieme al conduttore gli eventi trasmessi. Cfr. Smith A., "Lifestyle television programmes and the construction of the expert host", *European Journal of Cultural Studies*, vol. 13, n. 2, 2010, pp. 191-205.

<sup>80</sup> *ivi*, p. 203.

programma, ma anche di far sentire i partecipanti a proprio agio davanti alla telecamera: instaurando con questi un rapporto basato su presupposti di cordialità e di amicizia, il conduttore televisivo costruisce il proprio status di esperto attraverso i consigli che offre, esibendosi per un doppio pubblico. La ripetizione del programma nel palinsesto di riferimento, ricorda agli spettatori, settimana dopo settimana, che la competenza del conduttore, orientata verso un particolare giudizio e gusto, è indiscutibile.<sup>81</sup> Andrew Tolson osserva che attraverso schemi linguistici e strategie performative il conduttore esercita una forma di controllo sul programma trasmesso: egli apre e chiude il discorso, seleziona l'argomento da affrontare, assegna i turni di dialogo, sollecita e guida gli interventi attraverso domande e interruzioni. L'autore aggiunge:

Sebbene i meccanismi linguistici per il mantenimento del controllo siano comuni a tutti i conduttori, lo stile della performance del conduttore varia a seconda del tipo di ospiti invitati e di argomenti trattati, della composizione sociale del pubblico in studio, di eventuali vincoli alla possibilità di intervento derivanti dalla disposizione fisica dello studio e, in ultima analisi, del formato pre-pianificato del programma.<sup>82</sup>

La performance del conduttore televisivo e la sua esperienza generano forme di relazione confidenziale da parte del pubblico. Donald Horton e Richard Wohl descrivono questa relazione tra spettatori e conduttori come para-sociale, ovvero un rapporto in cui gli spettatori si relazionano con personaggi mediatici “come se li conoscessero davvero”.<sup>83</sup> Tale conoscenza è promossa da dinamiche di riconoscimento sociali ravvisabili nella creazione di rapporti di amicizia: trattasi di osservazione diretta e interpretazione di elementi estetici come l'aspetto, la gestualità e la voce, ed elementi comportamentali come capacità di conversazione e condotta in situazioni variegate.<sup>84</sup> La creazione della para-socialità, potenzialmente comune a qualsiasi genere televisivo incentrato sulla performance di un conduttore e sulla sua personalità, è incoraggiata nei format di carattere sociale,

---

<sup>81</sup> *ivi*, p. 204.

<sup>82</sup> Tolson A., *Television Talk Shows : Discourse, Performance, Spectacle*, Lawrence Erlbaum Associates, Inc, 2000, p. 44.

<sup>83</sup> Horton D., Wohl R., “Mass communication and para-social interaction: Observations on intimacy at a distance”. *Psychiatry*, vol. 19, 1956, p. 230.

<sup>84</sup> *ibidem*.

come i *talk show*,<sup>85</sup> dove “la figura del conduttore è costruita in modo tale da sottolineare la sua normalità, autorevolezza e somiglianza con gli spettatori comuni”.<sup>86</sup> La performance emerge dunque in qualità di aspetto centrale della strategia di comunicazione e di *promozione del sé* del conduttore.<sup>87</sup>

Espen Ytreberg afferma che il “concetto di performance” implica l’esibizione di abilità in situazioni comunicative quotidiane e istituzionali; nel caso dei media, e della televisione in particolare, tale esibizione diventa un imperativo per il conduttore/performer, la cui performance è pre-mediata: concepita al fine di essere coerente con le esigenze dell’apparato tecnologico, logistico e produttivo del format televisivo.<sup>88</sup> La performance del conduttore è veicolata e aiutata dal linguaggio della televisione: il montaggio può intercettare e celare errori di messa in scena da parte del conduttore o sottolineare una sua particolare capacità espressiva. Nel caso della trasmissione di un programma in diretta, ovvero della “formula di massima resa dei valori retorici che sono stati spesso attribuiti al mezzo televisivo”<sup>89</sup> – quali l’autentico, lo spontaneo e l’immediato – il conduttore deve essere abile nel suggerire l’idea di autenticità e di *non scritto* della performance pre-mediata. La performance in diretta produce un flusso estemporaneo di discorsi impreveduti in rispetto del format o genere di programma televisivo – nel caso di un *talk show live* può capitare che la conversazione tra conduttore e ospiti si dilunghi più del previsto a scapito della durata complessiva del programma. Da un punto di vista produttivo, durante la performance in diretta, compito del produttore del programma è “elaborare promemoria circa i limiti di tempo o suggerire battute ai partecipanti in modo tale da garantire il costante flusso della trasmissione”.<sup>90</sup> Inoltre, a contribuire alla spontaneità e autenticità della performance del conduttore in diretta sono le dinamiche di ambientazione e collocazione spaziale legate allo studio televisivo.<sup>91</sup> Nei contesti sociali mediati dalla televisione è

---

<sup>85</sup> Si definiscono talk show i format televisivi che presentano i seguenti elementi chiave: un conduttore, uno o più ospiti speciali, un pubblico in studio e un focus sulla conversazione tra le parti. Analogamente al programma di lifestyle, il conduttore è responsabile del flusso discorsivo del programma, è il punto di contatto tra lo studio televisivo e il pubblico a casa. Il controllo esercitato dal conduttore è ravvisabile visivamente dalla sua mobilità: è l’unico individuo che ha possibilità di alzarsi e muoversi attraverso lo studio. Cfr. Tolson A., *op. cit.*

<sup>86</sup> Cfr. Tolson A., *op. cit.*

<sup>87</sup> Cfr. Goffman E., *La vita quotidiana come rappresentazione*, Il Mulino, Bologna, 1997.

<sup>88</sup> Cfr. Ytreberg E., “Premeditations of performance in recent live television. A scripting approach to media production studies”, *European Journal of Cultural Studies*, vol. 9, n. 4, 2006, pp. 421-440.

<sup>89</sup> Scannell P., *op. cit.*, p. 406.

<sup>90</sup> Ytreberg E., *op. cit.*, p. 425.

<sup>91</sup> Al di fuori dello schermo, durante un’interazione faccia a faccia, l’ambientazione di solito richiede poca attenzione. In linea di massima, il marciapiede, la cucina di casa o il bordo di un campo di calcio sono tutti luoghi adatti per una conversazione tra amici. Cfr. Ytreberg E., *ibidem*.

opportuno che il tono e l'atmosfera generata dai discorsi e temi introdotti dal conduttore rispecchino l'apparato scenografico dello studio televisivo. Soprattutto nelle trasmissioni in diretta, dove le correzioni e implementazioni tecniche sono più difficili da ottenere con spontaneità, è consuetudine che lo spazio in cui risiedono il conduttore e i partecipanti sia ricreato in modo verosimile: "se il tono è quello di conversazione tra amici seduti in un pub, la televisione ha bisogno di un pub vero e proprio, o di una replica in studio".<sup>92</sup> All'introduzione del programma televisivo, il conduttore presenta l'ospite al pubblico in studio e agli spettatori a casa, avviando la conversazione tra i partecipanti che tenga conto della loro posizione nello spazio fisico e virtuale. La disposizione dei posti a sedere e le caratteristiche fisiche del set televisivo possono condizionare il tipo di interazione: in alcuni programmi, il conduttore può muoversi tra gli ospiti e il pubblico in studio, gestendo gli interventi da entrambe le parti e sottolineando con il proprio movimento il carattere interattivo del discorso. La costruzione di uno spazio ad hoc rispetto al programma televisivo fornisce dunque una certa misura di autenticità, assicura il pubblico circa i contenuti trasmessi e incoraggia forme di para-socialità tra il conduttore e il pubblico.

Nella terza età della televisione,<sup>93</sup> il consumo del medium, precedentemente omogeneo per le masse di spettatori, vede una sua rivalutazione in chiave di personalizzazione: con la moltiplicazione dell'offerta, cresce anche la qualità, e la fruizione diventa più individuale. Tale evoluzione necessita una contestualizzazione nella società contemporanea, in cui i media non sono intesi solo come meri strumenti, ma piuttosto ambienti in cui immergersi: considerata l'elasticità e la pervasività dei mezzi di comunicazione contemporanei, il mutamento in corso è culturale in senso ampio, per cui "il *broadcaster* è chiamato a considerare e a sfruttare strategicamente la moltiplicazione delle vie d'accesso alla televisione".<sup>94</sup> Mutano anche gli spettatori, le loro pratiche di consumo, il senso diffuso di cosa sia la televisione come mezzo.

Prima di inoltrarsi in un'indagine circa le dinamiche di produzione e fruizione della televisione in età digitale è necessario ripercorrere la strada tracciata da un altro medium e prodotto di intrattenimento che ha visto nella televisione un potenziale creativo senza precedenti: il videogioco.

---

<sup>92</sup> Ytreberg E., *op. cit.*, p. 429.

<sup>93</sup> Guardando alla storia della televisione europea, i teorici dei *Television Studies* distinguono tre diverse età, caratterizzate ciascuna da una relativa stabilità: l'*età della scarsità*, compresa tra gli anni Quaranta e la fine degli anni Settanta, contrassegnata dalla centralità del servizio pubblico monopolistico e dalla capacità della televisione di *integrare* e *sincronizzare* la comunità nazionale; l'*età della concorrenza*, caratterizzata dalla fine dei monopoli pubblici e dalla generazione di oligopoli nazionali e dalla nascita della TV a pagamento; l'*età dell'abbondanza*, caratterizzata dalla progressiva digitalizzazione del mezzo, dal definitivo emergere di piattaforme distributive diversificate, dalla marcata convergenza della televisione con altre aree del sistema dei media. Cfr. Grasso A., *op. cit.*, 2005.

<sup>94</sup> Scaglioni M., *op. cit.*, p.47.

Mark J. P. Wolf ripercorre le fasi che ne hanno portato alla sua definizione, partendo dal quesito “che cosa si intende esattamente per videogioco?”, sottolineando che l’uso del termine è variato nel corso degli anni a seconda del contesto d’uso.<sup>95</sup> Wolf parte da un’analisi semantica, evidenziando i due criteri di base presenti nel termine, distanziandolo da presunti sinonimi come “gioco elettronico”: il videogioco presenta sia lo status di “gioco” che l’uso della tecnologia “video”, aspetto non indispensabile per il gioco elettronico, che può integrarsi ad altre forme ludiche come il gioco da tavolo, attraverso l’unico impiego di suoni – come il caso di *Stop Thief* (Parker Brothers 1979). Al centro dell’analisi di Wolf c’è il concetto di gioco, di cui l’autore indica gli elementi che lo contraddistinguono:

il conflitto (contro un avversario o un ambiente), le regole (che determinano cosa è possibile fare e cosa no), le abilità del giocatore (generate da forme di strategia o fortuna), il risultato (la vittoria o la sconfitta, frutto del raggiungimento del punteggio più alto necessario per completare un’azione).<sup>96</sup>

Nel descrivere il gioco, Wolf riprende le teorie precedentemente sviluppate dallo storico olandese Johan Huizinga alla fine degli anni Trenta, il quale vede nello status ludico il costrutto fondamentale attorno a cui si fonda la società umana.<sup>97</sup> Huizinga afferma che quest’ultima non sia composta da *homines sapientes* bensì da *homines ludentes*: la sua tesi interpreta quindi la cultura come indissolubilmente legata alla sfera ludica dove anche le attività che per loro carattere intrinseco di serietà sono tradizionalmente opposte al gioco, come la religione, il diritto, la guerra, la poesia, la filosofia, la scienza e l’arte, sono in realtà nate e sviluppate in forma ludica. Huizinga si sofferma sull’analisi linguistica del termine “gioco”, guardando a come questo sia concepito e percepito nelle lingue più diffuse: sia in inglese (to *play*), che in francese (*jouer*) e in tedesco (*spielen*) il verbo usato per indicare l’azione del giocare assume anche il significato di *suonare* e *recitare*, rimarcando il fatto che il campo semantico della parola “gioco” comprende molteplici attività come la competizione, la sfida, l’azzardo, la rappresentazione e il divertimento. Sotto questa luce, ciò che

---

<sup>95</sup> Cfr. Wolf M. J.P., (A cura di), *The Video Game Explosion. A History from PONG to PlayStation and Beyond*, Greenwood Press, Londra, 2008.

<sup>96</sup> *ivi*, p. 4.

<sup>97</sup> Cfr. Huizinga J., *Homo Ludens*, Einaudi, Torino, 2002.

emerge è che l'attività ludica, *l'atto del giocare*,<sup>98</sup> è un'azione complessa e articolata, che si caratterizza mediante un'influenza che si estende oltre l'età infantile – quella tipicamente del *gioco* – e che permea il sociale in ogni sua attività.

Gli elementi essenziali del gioco descritti da Wolf e Huizinga sono ravvisabili nel videogioco in misure e modalità differenti: l'assegnazione dei punti, il rispetto delle regole e la presenza di immagini del gioco non sono controllati da giocatori umani ma da un computer,<sup>99</sup> il quale può anche controllare i personaggi avversari, facendo le veci di partecipante e arbitro. Il coinvolgimento di un oggetto come il computer nell'attività ludica necessita di una ulteriore premessa circa la dimensione “video”: Wolf ricorda che “il termine “video” si riferisce all'uso di un segnale analogico di intensità/luminosità visualizzato mediante un tubo catodico, la medesima tecnica impiegata dalla televisione per produrre immagini”.<sup>100</sup> La grande svolta storica per il videogioco ha inizio nel momento in cui l'industria si interessa alla produzione di apparecchi – hardware – che possano essere utilizzati direttamente nella propria abitazione, integrati con la televisione.<sup>101</sup> Da questo punto di vista numerosi storici dei videogiochi individuano nell'ingegnere tedesco-americano Ralph Baer la figura di “padre dei videogiochi”: egli è stato il primo a ideare e creare videogiochi che impiegavano la televisione come dispositivo di visualizzazione, ed è ricordato in

---

<sup>98</sup> Cercando di descrivere e strutturare al meglio l'attività ludica, riprendendo le tesi di Huizinga, il sociologo francese Roger Caillois divide l'atto del giocare in due principali categorie: *ludus*, il gioco che comprende regole, quello cioè istituzionalizzato, e la *paidia*, che invece si caratterizza per una spontaneità non regolata e che privilegia l'improvvisazione e la spensieratezza. Cfr. Caillois R., *Man, Play and Games*, University of Illinois Press, Illinois, 2001.

<sup>99</sup> In ambito videoludico, il termine “computer” assume molteplici significati: può essere inteso come strumento impiegato attivamente nell'atto ludico, in qualità di hardware, calcolatore, esecutore e riproduttore del videogioco; può fare riferimento all'intelligenza artificiale sita nel videogioco, ovvero l'insieme di algoritmi che porta alla costruzione di un avversario e/o alleato del giocatore; può definire un prodotto specifico, come i “videogiochi per computer”, ovvero le versioni di videogiochi compatibili esclusivamente con un computer. Cfr. Sotamaa O., “When The Game is Not Enough: Motivations and Practices among Computer Game Modding Culture”, *SAGE Publications*, 2008, pp. 1-17.

<sup>100</sup> Wolf M. J.P., *op cit*, p. 41.

<sup>101</sup> Come summenzionato, la ricostruzione storica del videogioco in questo elaborato ha luogo dalla prima interazione che il prodotto ha con l'apparato televisivo, tralasciando la genealogia del videogioco nella sua prima fase sperimentale, durata poco più di una decade e compresa tra la fine degli anni Cinquanta e l'inizio degli anni Settanta. Ripercorrendo brevemente il periodo, è possibile individuare i seguenti anni come i momenti determinanti per l'evoluzione del videogioco: nel 1958 il fisico americano William Higinbotham presenta l'esperimento *Tennis for Two* al Brookhaven Laboratory, dimostrando la possibilità di interagire con uno schermo televisivo; nel 1962 un gruppo di ricercatori del MIT elabora il gioco elettronico *Spacewar!* che ispira numerosi altri scienziati negli anni successivi, tra cui Nolan Bushnell, creatore del primo videogioco arcade a gettoni, *Computer Space* (1971); infine, nel 1966 Ralph Baer inizia a lavorare a un modello di riproduzione di giochi interattivi sui normali televisori. Cfr. Murphy S.J., “This is Intelligent Television”. *Early Video Games and Television in the Emergence of the Personal Computer*, in Perron B., Wolf M.J.P. (A cura di), *The Video Game Theory Reader 2*, Routledge, New York, 2009, pp. 197-212.

quanto creatore della prima console domestica<sup>102</sup> – il Magnavox Odyssey, distribuito nel 1972. Ciò che ha contraddistinto l’opera di Baer è stato l’impiego della televisione come tecnologia “video” in grado di supportare il videogioco. L’elemento video, inteso propriamente come “griglia di pixel utilizzata per la visualizzazione delle immagini”, può essere un criterio che separa i videogiochi dai giochi elettronici:<sup>103</sup> il videogioco si definisce quindi in quanto software, programma informatico che consente un’interazione uomo-macchina di tipo ludico e che avviene attraverso uno schermo. Sin dagli anni Settanta e dal successo del Magnavox Odyssey, il termine “videogioco” è impiegato secondo strategie commerciali per descrivere tutti i sistemi interattivi che richiedono un’attività ludica, portando a una definizione ampia e popolare del termine, i cui confini rimangono sempre più sfumati con la continua comparsa di nuovi software e hardware. Parallelamente al dispositivo di Ralph Baer, il termine è fortemente impiegato da quella che diventa la principale modalità di esposizione al pubblico del mercato dei videogiochi: le sale giochi e i relativi “giochi arcade”. L’espressione definisce diversi tipi di giochi, ognuno dei quali presenta modalità differenti di interazione: giochi da tavolo, giochi *sit-in* – in cui il giocatore siede in un abitacolo, spesso di carattere simulativo sportivo –, giochi immersivi – che prevedono l’impiego di visori o dispositivi acustici – e giochi *standalone* – in cui il giocatore, si posiziona davanti a uno schermo e affronta varie sfide proposte dal gioco.<sup>104</sup> Quest’ultima tipologia è stata la più comune e quella che ha contribuito ad associare ai “giochi arcade” il termine “cabinato”, a causa della struttura fisica con cui si presenta il dispositivo: un mobile alto, simile ad una scatola eretta in posizione verticale che ospita sia lo schermo che il pannello di controllo del gioco – i cui comandi assumono forma di joystick, trackball, paddle, pulsanti o pistole; nonostante alcune eccezioni, i cabinati sono giochi pensati per essere giocati da un singolo giocatore. Il successo delle sale giochi – spazi fisici nati per ospitare i cabinati e gli utenti fruitori e giocatori – ha portato a un vero e proprio conflitto di mercato che ha coinvolto produttori e distributori di videogiochi fino agli anni Ottanta. Fino a

---

<sup>102</sup> La console domestica è un dispositivo progettato per l’esecuzione e riproduzione di videogiochi che necessita di un collegamento a un display – schermo – come quello televisivo e a una fonte di alimentazione. Le prime console progettate sull’onda del successo del Magnavox Odyssey consentono unicamente l’esecuzione di videogiochi pre-installati nel dispositivo; successivamente, l’evoluzione tecnologica ha permesso la costruzione di console compatibili con l’esecuzione di videogiochi inseriti attraverso supporti fisici come cartucce e dischi ottici. Storicamente, le console domestiche sono raggruppate in generazioni – ognuna della durata di circa sei anni – basate su specifiche tecniche comuni. Ad oggi, è possibile contare nove generazioni di console: tra i produttori passati figurano Atari, Fairchild, Intellivision Entertainment, Coleco, Sega, NEC, 3DO e SNK; oggi le aziende di spicco sono Sony, Microsoft e Nintendo. Cfr. Schilling M.A., “Technological Leapfrogging: Lessons from the U.S. Video Game Console Industry”, *California Management Review*, vol. 45 n. 3, 2003, pp. 6-32 e Amos E., *The Game Console 2.0: A Photographic History from Atari to Xbox*, William Pollock Ed., San Francisco, California, 2021.

<sup>103</sup> *ibidem*.

<sup>104</sup> Cfr. Gandolfi E., *Piloti di console. Gioco e videogiochi nelle dinamiche culturali*, Paoline Editori, Milano, 2011.

questo periodo, gli Stati Uniti sono al centro dell'evoluzione del prodotto, le maggiori compagnie e aziende videoludiche sono americane e si contendono un mercato ancora non del tutto aperto all'esportazione. Come scrive Marco Accordi Rickards, la competizione tra videogioco "domestico" – supportato dalle console – e "pubblico" – proprio delle sale giochi –, insieme alla contingente crisi finanziaria, porta nel 1983 al collasso del mercato videoludico statunitense, con un forte impatto sulle sale giochi, tale per cui "la lenta ma inesorabile scomparsa dei giochi arcade decreta la vittoria finale delle console, e la riconfigurazione del videogioco in un medium radicato nella nostra intimità domestica quotidiana".<sup>105</sup>

Accordi Rickards osserva che da una prospettiva commerciale, l'industria videoludica vede una rivalutazione in Giappone, con la presenza di due aziende – e relativi prodotti – in forte competizione: Nintendo e SEGA. Il decennio 1983-1993 segna infatti la sostanziale presenza di questo duopolio nel mercato mondiale delle console videoludiche: contendendosi il primato, i videogiochi pubblicati da Nintendo e SEGA sono annoverati tra i migliori videogiochi della storia.<sup>106</sup> È in Giappone che il videogioco per console domestiche assume un linguaggio proprio, in grado di tracciare una linea netta da qualsiasi altra interpretazione del termine e gettando le basi di tutto ciò che accade dagli anni Novanta in poi. In altre parole, in Giappone il videogioco si trasforma da prodotto a medium.<sup>107</sup> In particolare, a standardizzare e istituzionalizzare lo stretto rapporto tra videogioco e televisione è PlayStation, la console prodotta da Sony e distribuita dal 1993. Nella sua analisi del legame tra i due medium, la storica americana Sheila Murphy avanza l'idea di convergenza associata al rapporto tra videogioco e televisione: dopo averne esaminato l'applicazione in diverse aree e discipline – quali la matematica, la biologia e la fisiologia –, ella descrive la convergenza come "una sorta di fusione di dati, un luogo di incontro".<sup>108</sup> Il riposizionamento e la rivalutazione della televisione in ambito domestico, da apparecchio con cui

---

<sup>105</sup> Rickards Accordi M., *Storia del videogioco. Dagli anni Cinquanta a oggi*, Carocci Editore, Milano, 2020, p. 46.

<sup>106</sup> Cfr. Rickards Accordi M., *Che cos'è un videogioco*, Carocci Editore, Milano, 2022.

<sup>107</sup> Il dominio dell'industria giapponese produce effetti importanti, il primo è legato a obiettivi di mercato, tali per cui i risultati positivi di vendita delle console di nuova generazione mettono fine una volta per tutte alla disputa con le sale arcade. Cfr. Rickards Accordi M., *op. cit.*, 2020.

<sup>108</sup> Murphy riprende le tesi precedentemente esposte da numerosi "teorici della convergenza", come Paul Virilio, Siegfried Zielinski, Friedrich Kittler, Brian Winston e Henry Jenkins. Quest'ultimo è ricordato come uno degli studiosi che ha maggiormente parlato di convergenza nei media – e di cultura convergente – definendola come "un processo continuo che si verifica in varie intersezioni tra tecnologie dei media, industrie, contenuti e pubblico". La cultura convergente descritta da Jenkins è una cultura in cui la tecnologia veicola e modifica in modo attivo, circolare e continuo, i rapporti tra i diversi soggetti coinvolti nel panorama culturale, ridefinendo e rendendo obsoleti alcuni assunti che nella seconda metà del Novecento hanno accompagnato il mondo dei mass media. Cfr. Murphy S.J., *op. cit.*, 2009; Jenkins, H., *Cultura convergente*, Apogeo, Milano, 2013.

*guardare* a strumento di *gioco* crea una connessione tra i *Game Studies* e i *Television Studies*. Poiché – come esposto più avanti – i punti di convergenza mediale continuano ad aumentare, la comprensione di come la televisione e la sua storia siano incorporate nella cultura dei videogiochi è critica. Jason Wilson afferma che il videogioco “trasforma la televisione in una *finestra sul mondo*, nel ricettacolo di una trasmissione, del *display* di attività locali, partecipative” [enfasi aggiunta].<sup>109</sup> Di conseguenza, cambia il ruolo dello spettatore, la cui fruizione del medium televisivo si altera e si trasforma parimenti all’introduzione delle console videoludiche nella sfera domestica:

i corpi, i movimenti e l’attenzione dei giocatori sono improvvisamente e completamente assorbiti dal/nel gioco, fino a fondersi alle tecnologie materiali della televisione e alle immagini astratte e animate sullo schermo. L’audience è decisamente distinta tra spettatori *puri* e giocatori, con la differenza che, in questo caso, la distanza tra l’immersione corporea e cognitiva è intrinseca alle modalità di gioco stesse.<sup>110</sup>

In seguito all’ingresso nella sfera domestica, il videogioco mira ad “*attivare* la televisione”.<sup>111</sup> Esso la trasforma in un medium partecipativo, esemplificando l’evoluzione della *Visual Culture*<sup>112</sup> in

---

<sup>109</sup> Wilson J., “Televisione partecipativa. I videogiochi delle origini, la videoarte, l’astrazione e il problema dell’attenzione”, in Bittanti M., Gandolfi E. (A cura di), *Giocchi Video. Performance, spettacolo, streaming*, Mimesis, Milano, 2018, p. 24.

<sup>110</sup> *ivi*, p. 35.

<sup>111</sup> *ivi*, p. 36.

<sup>112</sup> Il termine definisce la cultura visuale in senso ampio, vale a dire una interdisciplina che si occupa dello studio delle immagini – da qui l’espressione associata *Visual Studies*. William J. T. Mitchell (1994) è uno dei più importanti studiosi di cultura visuale: egli la descrive come “il campo di studi che rifiuta di dare per scontata la visione, che insiste nel problematizzare, teorizzare, criticare e storicizzare il processo visivo in quanto tale”. Inoltre, secondo l’autore, il termine cultura visuale assolve molteplici funzioni: incoraggia la riflessione sulle differenze tra arte e non-arte; implica una riflessione sulla cecità, il non visto, il non visibile e il trascurato; si estende alle pratiche quotidiane del vedere e del mostrare, soprattutto quelle che consideriamo mediate; si presenta come costruzione visiva del sociale, non semplicemente la costruzione sociale della visione. Successivamente alle tesi di Mitchell, il teorico Nicholas Mirzoeff aggiunge che la cultura visuale è una “strategia tramite cui studiare genealogia, definizione e funzioni della vita quotidiana postmoderna dal punto di vista del consumatore invece che del produttore”; trattasi dunque di una struttura interpretativa basata sulla comprensione delle risposte di masse e individui ai media visivi. Ciò che emerge dalle teorie dei due studiosi è la presenza di una disciplina che guarda al visuale senza dipendere dalle immagini in sé, ma dalla tendenza moderna di raffigurare e visualizzare l’esistenza. Elemento comune a entrambi gli studiosi è la prospettiva di quotidianità con cui guardare alle immagini. Precedentemente a Mitchell e Mirzoeff, altri studiosi si erano occupati di cultura visuale ma con un approccio ostile, generato dall’idea che una cultura dominata dall’immagine fosse una cultura di seconda qualità. Fredric Jameson (1990) afferma che “il visuale è essenzialmente pornografico, vale a dire che ha il suo fine nella fascinazione estasiata e senza pensieri; la riflessione sui suoi attributi diventa un’appendice, se non è disposta a tradire il suo oggetto”. Egli porta in esempio il cinema, osservando che “i film pornografici sono solo il potenziamento dei film in generale, che ci chiedono di fissare il mondo come se fosse un corpo nudo”. Cfr. Mitchell T.J. W., *Pictorial turn. Saggi di cultura visuale*, Cortina Raffaello, Milano, 2017; Mirzoeff N., *Introduzione alla cultura visuale*, Meltemi, Roma, 2017 e Jameson F., *Signatures of the Visible*, Routledge, Londra, 1990.

quanto tale e introducendo l'idea di utente *attivo*, propria dei New Media, in opposizione a quella di spettatore televisivo *passivo*.

### *Da giocare a guardare: forme ed espressioni di gioco video*

L'introduzione delle nuove dinamiche e logiche dell'attenzione nei confronti della televisione, riconduce i videogiochi ai processi di trasformazione del regime scopico, per cui l'*osservatore* diventa un *giocatore*, una figura che complica le “tradizionali distinzioni tra *giocare* e *guardare*, tra il consumo e la produzione di un artefatto culturale, tra la subordinazione alle intenzioni di altri e la gestione dei dati ambientali attraverso un'esperienza indipendente e culturale”.<sup>113</sup> Lo status dello spettatore si modifica anche in seguito alla possibilità di guardare gli altri che giocano, una modalità di fruizione del videogioco introdotta inizialmente nelle sale giochi ed ereditata dalla televisione. Tero Kerttula scrive che “guardare gli altri giocare è stata una parte importante della cultura videoludica fin dai tempi delle sale giochi. Riunirsi intorno a un cabinato e fare il tifo per le persone che giocano era una parte importante dell'intera esperienza della sala giochi”.<sup>114</sup>

Estendendo la sua tesi al rapporto con la televisione, Kerttula illustra le modalità di spettacolarizzazione dei primi tornei e campionati di videogiochi, affermando che esistono molteplici modi di creare spettacoli audiovisivi e numerose modalità con cui guardarli e interpretarli: “nel caso del videogioco, le forme di spettacolo competitive sono riconducibili a quelle delle trasmissioni sportive”.<sup>115</sup> L'autore scrive che il primo “Campionato mondiale di videogiochi” si è svolto nel 1982 presso la sala giochi *Twin Galaxies* di Ottumwa, un piccolo centro abitato dell'Iowa, negli Stati Uniti. La creazione di un simile campionato è dovuta alla figura di Walter Day, proprietario della sala giochi che negli anni precedenti ha riscosso notorietà per i notevoli punteggi conseguiti da parte dei giocatori che visitavano la sala. La prima edizione del campionato riscuote successo ma non è trasmessa in televisione: solo nell'anno successivo, la seconda edizione del torneo vede una trasmissione in diretta dell'evento.<sup>116</sup> Tra le similitudini della trasmissione del torneo con quella di un evento sportivo è rilevante la presenza di tre conduttori e commentatori della sfida. La narrazione del campionato si struttura attraverso la condivisione di opinioni e punti

---

<sup>113</sup> Wilson J., *op. cit.*, p. 41.

<sup>114</sup> Kerttula T., “Early Television Video Game Tournaments as Sports Spectacles”, in Reitman G.J., Anderson C.G., Deppe M., Steinkuehler C. (A cura di), *Proceedings of the 2019 Esports Research Conference (ESC)*, ETC Press, Carnegie Mellon University, 2020, p. 4.

<sup>115</sup> *ivi*, p. 5

<sup>116</sup> *ibidem*.

di vista da parte dei tre conduttori che presentano i concorrenti, descrivono la competizione e analizzano i videogiochi che sono impiegati.<sup>117</sup> Ogni gioco ha un obiettivo di punteggio, raggiunto il quale il giocatore può procedere nella sfida spostandosi a un altro cabinato e avviando un nuovo videogioco. Nelle prime edizioni il premio finale consisteva nell'accesso alla squadra nazionale americana di videogiochi, istituita e fondata da Walter Day stesso. Nuovamente, Kerttula osserva come le modalità di competizione e gli obiettivi del campionato si ispirano al modello sportivo.<sup>118</sup> Inoltre, da un punto di vista prettamente visivo, la trasmissione del campionato presenta un'iconografia analoga a quella delle competizioni sportive, come l'indicazione dei punteggi, l'inquadratura dei visi dei giocatori in momenti concitati, la regia mirata a catturare l'intensità e la drammaticità della sfida. In tal senso, i giochi sono lo sport e i giocatori sono gli atleti. Un'altra analogia con l'ambito sportivo è quella promossa dalle strategie di mercato: la spettacolarità dei tornei funzionava da canale di marketing per i giochi giocati, che trovavano una facile promozione sia per i giocatori/atleti che per il pubblico amatoriale.

Nonostante il successo televisivo delle prime tre edizioni del campionato del Twin Galaxies, la rete televisiva di riferimento perde interesse per l'evento, rinunciando alla trasmissione di competizioni videoludiche. Trattandosi del caso di maggior risonanza sia negli Stati Uniti che all'estero, quasi nessun *broadcaster* ha tentato di replicare il format, relegando i tornei e campionati di videogiochi alla registrazione e distribuzione in formato VHS: a partire dagli anni Novanta, l'unica forma di spettacolo televisivo che coinvolge l'attività ludica è quella dei *game show*.<sup>119</sup> L'interesse per il videogioco come spettacolo persiste, la tecnologia evolve, la convergenza tra mass media e nuove modalità di telecomunicazione si accentua e verso la metà degli anni Novanta si originano modi per condividere la propria esperienza di gioco con altri spettatori e videogiocatori senza la necessità di una trasmissione televisiva. Inizia a delinearsi il profilo di un fenomeno che Matteo Bittanti ed Enrico Gandolfi hanno contribuito a definire *game video* – o gioco video –, espressione che definisce un'industria culturale, un fenomeno sociale e una nuova estetica digitale:

---

<sup>117</sup> Diversamente dalle competizioni videoludiche del ventunesimo secolo, il campionato del Twin Galaxies si svolgeva su cinque cabinati differenti ognuno con un videogioco diverso: nelle prime edizioni sono stati giocati *Cosmos*, *BurgerTime*, *Millipede*, *Donkey Kong Jr.* e *Buck Rogers*. La struttura della sala giochi era stata modificata per ospitare l'attrezzatura televisiva, il cui set era composto da tre unità di ciascun gioco arcade, per un totale di quindici cabinati.

<sup>118</sup> Cfr. Kerttula T., *op. cit.*

<sup>119</sup> Il termine inglese – traducibile letteralmente come “spettacolo di giochi” – fa riferimento a un genere e format televisivo in cui i concorrenti – sia persone comuni che celebrità –, singolarmente o in squadre, hanno il compito di superare delle prove con l'obiettivo di conseguire un premio – che, fornito da uno sponsor, assume forme di varia natura a seconda del programma televisivo, da una quantità di denaro a un viaggio pagato. Cfr. Beauvois J.L., Courbet D., Oberlé D., “The prescriptive power of the television host. A transposition of Milgram's obedience paradigm to the context of TV game show”, *European Review of Applied Psychology*, vol. 62, n. 3, 2012, pp. 111-119.

Il *game video* è causa ed effetto di un ecosistema videoludico in transizione. La sua ascesa attesta l'affermazione di forme rizomatiche di socializzazione basate su un consumo creativo e insieme ri-creativo del videogioco, caratterizzato dalla diversificazione delle modalità di produzione, diffusione e fruizione.<sup>120</sup>

Il *game video* non è solo l'evoluzione fisiologica dei tentativi di spettacolarizzazione del videogioco nati negli anni Ottanta con le competizioni del Twin Galaxies ma attesta anche che la performance videoludica è uno spettacolo, un genere post-televisivo da consumare su schermi di dimensioni variabili, fissi o mobili, e anche dal vivo.<sup>121</sup> In quanto fenomeno, il *game video* raccoglie una gamma di testi audiovisivi creati per mezzo dei videogiochi, tra cui *Machinima*, *Let's Play*, *live stream*, *speedrun*, *trailer*, *commentary* e molti altri. Trattasi di contenuti che contribuiscono a definire la nuova società digitale affermata nella prima decade del ventunesimo secolo: non a caso, la maggior parte dei contenuti di *game video* sono distribuiti attraverso piattaforme di condivisione audiovisiva online. Il passaggio dalle trasmissioni televisive di competizioni videoludiche all'istituzionalizzazione delle pratiche di *game video* è stata graduale e ha seguito lo sviluppo e l'evoluzione delle tecnologie di consumo di stampo digitale, prima di tutte internet.

Nella sua analisi della *società delle reti – network society –*, Manuel Castells osserva che la continua interazione su scala mondiale resa possibile dalla comunicazione che avviene attraverso internet porta all'origine di due concetti chiave che caratterizzano la società contemporanea: quello di “*timeless time*” (tempo senza tempo) – ovvero l'esperienza temporale prodotta dalla tendenza a comprimere il tempo e a rendere confusa la sua sequenza cronologica – e quello di “spettacolare integrato” – per cui lo spettacolo si presenta totalmente fuso con la cultura sociale e, pertanto, sono i media e le loro rappresentazioni a dominare.<sup>122</sup> Le teorie di Castells sono riprese da Vanni Codeluppi che contribuisce a definire le forme di spettacolo originatesi dalla convergenza tra televisione e internet. Egli afferma che:

Quello che accade oggi con la televisione è che gli spettatori praticano, più che il riconoscimento o l'identificazione, l'immersione nello spettacolo. L'esperienza che fanno è simile a quella del videogioco, in quanto al loro cervello viene imposto di procedere velocemente e per approssimazioni e tentativi successivi. L'obiettivo è quello

---

<sup>120</sup> Bittanti M., Gandolfi E., “Introduzione *The play must go on*”, in Bittanti, M., Gandolfi, E. (A cura di), *Giochi Video. Performance, spettacolo, streaming*, Mimesis, Milano, 2018, p. 8.

<sup>121</sup> Vedi *Figura 2*.

<sup>122</sup> Cfr. Castells M., *La nascita della società in rete*, Università Bocconi Editore, Milano, 2014.

di ottenere la massima interattività possibile tra gli esseri umani e le apparecchiature elettroniche di comunicazione.<sup>123</sup>

Dalle affermazioni dei due teorici emerge l'idea di un panorama mediale nel quale l'utente fruitore e consumatore di forme di spettacolo si trova di fronte a una forma di comunicazione basata su un flusso di immagini veloci, dai ritmi intensi, e su una continua variazione dei soggetti presentati. È in questo panorama che lo spettatore-consumatore inizia a muovere i primi passi verso forme di produzione indipendente e personalizzate, non più distribuite dall'alto verso il basso – secondo un modello *top down*, dal *broadcaster* al pubblico – ma mediante modalità *bottom up*: grazie alle potenzialità della comunicazione in rete, l'utente consumatore può scegliere come fruire, produrre e condividere determinati contenuti. Lo spettatore si mette in gioco sia come interprete sia come partecipante: applica la propria conoscenza dei generi, effettua collegamenti e coglie le reciproche influenze di testi che condividono ipotesi o tradizioni. Lo spettatore diventa *fan*,<sup>124</sup> consumatore e appassionato di un contenuto la cui fascinazione diventa oggetto di riflessione e propagazione, produttore di una sotto-cultura che si contrappone alla rappresentazione del mondo ad opera dei media tradizionali. L'esercizio del potenziale creativo dei consumatori trova terreno fertile nel videogioco.<sup>125</sup> Con lo scopo di raccontare, mettere in scena e condividere la propria esperienza videoludica, è possibile rintracciare nella seconda metà degli anni Novanta la comparsa delle prime

---

<sup>123</sup> Codeluppi V., *Il tramonto della realtà. Come i media stanno trasformando le nostre vite*, Carocci Editore, Roma, 2018, p. 27.

<sup>124</sup> Cfr. Duffett M., *Understanding fandom: An introduction to the study of media fan culture*, Bloomsbury Publishing, Londra, 2013.

<sup>125</sup> Parimenti all'evoluzione delle tecnologie di telecomunicazione e di internet, dalla distribuzione di PlayStation nel 1993, il videogioco vede un crescente miglioramento della qualità dei contenuti. La tridimensionalità diventa parte della grammatica videoludica, tant'è che oggi la quasi totalità dei videogiochi è realizzata in ambiente 3D. La struttura a livelli classica del medium videoludico perde gradualmente terreno in favore dell'*open world*, modalità di fruizione e genere videoludico in cui il giocatore ha a disposizione un'unica grande area di gioco in cui muoversi con un certo grado di libertà. Inoltre, la progressiva integrazione di modelli di visualizzazione che prevedono l'associazione del punto di vista del giocatore a quello di una telecamera che si muove nello spazio virtuale, porta il videogioco inevitabilmente a fare i conti con il linguaggio cinematografico, costretto a seguirne i dogmi dell'inquadratura e del montaggio. Tra medium videoludico e cinematografico si innesta, seppur timidamente, un processo di dialogo dei linguaggi che non si è mai interrotto e che oggi ha raggiunto il suo massimo grado di complessità in videogiochi del calibro di *Grand Theft Auto*. Cfr. Retez R., *Machinima vernacolare*. Concrete Press, San Francisco, California, 2020.

forme prototipiche di *game video*, nate come espressione di una cultura che si considera altra, alternativa a quella *mainstream*: in tal senso, l'esempio paradigmatico è il *machinima*.<sup>126</sup>

Contrazione di “machine cinema” o “machine animation”, indica sia una serie di tecniche di produzione che un genere audiovisivo: nel primo caso, il termine fa riferimento alla creazione di filmati in computer grafica utilizzando i motori tridimensionali dei videogiochi; nel secondo, questa espressione è usata per indicare filmati animati in quanto tali. Il *machinima* è un'evoluzione inaspettata e creativa della prassi (video)ludica: gli ambienti virtuali forniscono il linguaggio comune e il contesto per instaurare un dialogo che ha origine nel videogioco e si estrinseca attraverso artefatti di natura audiovisiva. L'immagine del videogioco interattiva, flessibile, fluida e manipolabile in tempo reale, grazie al *machinima* è soggetta a impieghi artistici, culturali e commerciali alternativi a quelli originariamente previsti dagli sviluppatori. Studiando il *machinima* nel corpus dei *Game Studies*, Michael Nitsche osserva che esso “introduce nuove possibilità per lo sviluppo di un formato procedurale nel contesto della *visual culture* contemporanea e della storia dell'immagine in movimento”.<sup>127</sup> Attraverso un uso alternativo dell'immagine videoludica, il *machinima* si definisce come una tecnica e un medium accessibile a tutti i videogiocatori, che unisce cinema, animazione e videogioco, dando la possibilità di filmare, in tempo reale, ciò che accade in uno spazio virtuale, con lo scopo di realizzare prodotti audiovisivi eterogenei sia in termini di contenuti che di durata.<sup>128</sup>

Ripercorrendo brevemente le origini del *machinima*, la possibilità di realizzare contenuti scaturiti dall'impiego alternativo del videogioco è introdotta per la prima volta dalla software house

---

<sup>126</sup> In quanto contenuto *game video*, il *machinima* fa parte delle attività caratterizzate dalla manipolazione del codice dei videogiochi per finalità creative, secondo forme e traiettorie che Katie Salen ed Eric Zimmerman hanno definito *transformative play*. Tenendo in considerazione la definizione di gioco proposta dai due autori, in quanto “movimento libero all'interno di una struttura rigida”, il *transformative play*, o gioco trasformativo, costituisce il movimento libero che altera quella struttura rigida. Piuttosto che giocare secondo le regole, il giocatore le cambia per sé e per gli altri. Cfr. Salen K., Zimmerman E., *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2003.

<sup>127</sup> Nitsche M., “Ripensare il potenziale del *machinima* tra dinamiche performative e procedurali”, in Bittanti M., Lowood H., (A cura di), *Machinima! Teorie. Pratiche. Dialoghi*, Edizioni Unicopli, Milano, 2013, p. 53.

<sup>128</sup> *ibidem*.

americana id Software che, nei videogiochi *Doom* (1993) e *Quake* (1996),<sup>129</sup> offre ai giocatori la possibilità di modificarne la forma ed in parte, la rappresentazione. I prodotti di id Software rivoluzionano il modo stesso di giocare, integrando per la prima volta all'esperienza videoludica domestica la possibilità di connettersi in rete, via internet, e giocare con centinaia di utenti incontrati online. Il fenomeno dà origine a nuove forme di competizione, mettendo in scena le proprie abilità, sfidandosi nel completare i livelli del gioco più rapidamente possibile,<sup>130</sup> portando alla necessità di registrare le proprie sessioni di gioco.

In tal senso l'esperienza virtuale del videogioco – effimera per definizione – si trasforma in un documento – una prova oggettiva delle abilità degli utenti; la partita registrata cristallizza le immagini videoludiche e deprivando il medium delle sue possibilità di interazione, lo trasforma in un racconto. La pratica, inizialmente denominata *recam*,<sup>131</sup> evidenzia per la prima volta la consapevolezza che il videogioco possa essere concepito come uno strumento con il quale *creare una narrazione e mettere in scena una performance*.

Come afferma Matt Kelland, “per la produzione di *machinima* i giocatori si affidano agli strumenti presenti nel videogioco, che offrono la possibilità di registrare e in seguito riprodurre le proprie azioni”:<sup>132</sup> in questa fase embrionale della pratica, la distribuzione e riproduzione di *recam* è accessibile solo se sia il produttore che il consumatore sono in possesso di una copia del

---

<sup>129</sup> I due videogiochi appartengono al genere *FPS* – acronimo di “*first person shooter*”, tradotto letteralmente “sparatutto in prima persona o in soggettiva” –, giochi in cui l'interazione avviene in tempo reale e le visuali del giocatore dell'avatar coincidono. Nella maggior parte degli *FPS*, l'arma è collocata in primo piano, nella parte inferiore dello schermo; lo scopo del gioco consiste nell'eliminare i nemici brandendo vari tipi di strumenti offensivi, prevalentemente armi da fuoco. Introdotto nel 1996, *Quake* è uno sparatutto in soggettiva in cui il giocatore si identifica con l'avatar conosciuto come *Ranger* che ha il compito di fermare un nemico pericoloso, nome in codice *Quake*: è il primo videogioco “saccheggiato” dai creatori di *machinima*. Cfr. Kelland M., “From Game Mod to Low-Budget Film: The Evolution of Machinima”, in Lowood H., Nitsche M., (A cura di), *The Machinima Reader*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2011, pp. 23-36.

<sup>130</sup> *Doom* e *Quake* introducono il fenomeno dello *speedrun*, ovvero l'atto di completare un videogioco nel minor tempo possibile, spesso effettuato per stabilire nuovi record. Oggi lo *speedrun* è uno dei contenuti di *game video* di maggior successo.

<sup>131</sup> Il termine *recam* indica propriamente la tecnica con cui sono realizzati i primi contenuti audiovisivi per mezzo di videogiochi. Il suffisso *re* indica la ripetizione o moltiplicazione di un oggetto e *cam* è un'abbreviazione di *camera*, in riferimento alla telecamera che si muove nello spazio tridimensionale del mondo virtuale. Il *recam* definisce l'atto di ricreare e registrare un ambiente videoludico 3D, posizionando e muovendo la telecamera virtuale secondo modalità differenti da quelle originariamente presenti e pensate dagli sviluppatori del gioco, che solitamente segue il punto di vista del giocatore. Il riposizionamento della telecamera consente di accedere a nuovi punti di vista unici, offrendo la possibilità di mettere in scena una performance e narrazione inedita, nell'ambiente virtuale del videogioco. Cfr. Ravarino I., “Cineware. Cenni storici sulle origini del machinima”, in Bittanti M., Lowood H., (A cura di), *Machinima! Teorie. Pratiche. Dialoghi*, Edizioni Unicopli, Milano, 2013, pp. 15-32.

<sup>132</sup> Kelland M., *op. cit.*, p. 31.

videogioco. Guardando alle origini della produzione di machinima vernacolare,<sup>133</sup> la storia del medium ha inizio nell'estate del 1996, quando un gruppo di giocatori amatoriali noti come *The Rangers* si serve di *Quake* per registrare un *recam* che documenta la loro performance videoludica. La particolarità del gruppo consiste nell'esibizione drammatica degli alter ego virtuali: i *Rangers* controllano i loro avatar come attori, recitando le rispettive battute nelle finestre di chat; il risultato è *Diary of a Camper*,<sup>134</sup> un artefatto culturale in bilico tra fumetto e cartone animato, film e videogioco. Attraverso la produzione di contenuti che impiegano gli ambienti virtuali di *Quake*, il gruppo di *The Rangers* è ricordato per essere tra i pionieri della pratica machinima, che nei primi anni dalla sua origine rimane un fenomeno e un'attività appannaggio esclusivo dei videogiocatori – per motivi di fruizione e consumo summenzionati.

Nel 2000 – anno in cui è formalmente coniato il termine “machinima” – con la creazione di *machinima.com*,<sup>135</sup> piattaforma per la diffusione di machinima ad un pubblico più ampio, produttori e fruitori iniziano ad accettare che l'era della condivisione di file nel gioco sia giunta ad un termine e, già dal 2004, pochi machinima richiedono una copia del gioco – con cui sono prodotti – per essere guardati. Nel nuovo millennio, internet è il veicolo e il mezzo di distribuzione e fruizione di artefatti *game video* come il *machinima*; inoltre, la presenza di un sito di riferimento per la condivisione online ne modifica lo status: questi non sono più soltanto storie di guerrieri armati fino ai denti che si muovono alla ricerca di un nemico da uccidere, diventano videoarte, commedie di costume, documentari storici e atti performativi. In particolare, in quanto produttore, regista, attore, esperto e tecnico, il videogiocatore svolge il ruolo di performer, realizzando una convergenza mediale tra audiovisivo e videogioco che porta all'istituzionalizzazione del *game video*. In tal senso,

---

<sup>133</sup> In quanto pratica vernacolare il machinima rappresenta uno dei più riusciti esempi di *user generated content*, ovvero quel tipo particolare di testi che, pur non rientrando nelle logiche produttive e distributive di grandi aziende, hanno trovato un ottimo canale di proliferazione e distribuzione nei processi *grassroots* messi in atto dagli utenti – il termine *grassroots* indica qualcosa alla portata di tutti, è utilizzato per definire un fenomeno proveniente dalla cultura di massa, può indicare una creatività nata da gruppi di persone senza competenze istituzionalmente riconosciute. In particolare, per *user generated content* – abbreviato *UGC*, ovvero contenuti generati dagli utenti – si intende qualsiasi tipo di contenuto che è stato creato e pubblicato da utenti non retribuiti: i fan; può indicare testi, immagini, video, post, blog. Cfr. Retez R., *op. cit.*

<sup>134</sup> Nonostante la realizzazione rudimentale, oggi è ricordato come il primo machinima della storia di questo medium: un *recam* pensato e progettato per raccontare una storia; privo di sonoro – il dialogo compare al centro della schermata sotto forma di sottotitolo. Cfr. Berkeley L., “Il machinima nel nuovo mediascape”, in Bittanti M., (A cura di), *Machinima. Dal videogioco alla videoarte*, Mimesis, Milano, 2017. Vedi *Figura 3*.

<sup>135</sup> Sito di proprietà di Machinima, Inc. – azienda fondata nel gennaio 2000 da Hugh Hancock e chiusa definitivamente nel febbraio 2019 – *machinima.com* è stato un network di intrattenimento online con sede a Los Angeles e di proprietà di WarnerMedia. Il sito ha contribuito a portare attenzione al machinima come performance, incoraggiando produzioni basate su videogiochi diversi da quelli della serie *Quake* di id Software. Progressivamente, il focus del sito si è spostato sull'intrattenimento generale con focus sul *fandom* videoludico. Cfr. Ravarino I., *op. cit.*

il machinima rappresenta un esempio paradigmatico di forme collaborative di natura vernacolare rese possibili dall'avvento delle tecnologie del Web 2.0.<sup>136</sup> Parallelamente all'evoluzione di internet, l'improvviso dilagare di strumenti digitali di facile uso ha modificato il rapporto tra le nuove tecnologie e il pubblico, consentendo a milioni di individui di superare il ruolo di meri fruitori per trasformarsi in creatori di contenuti, divenendo ciò che Alvin Toffler ha definito *prosumer*: la crasi dei termini anglosassoni *producer* (produttore) e *consumer* (consumatore) indica un consumatore che è a sua volta produttore o che, nell'atto stesso momento in cui fruisce un contenuto, contribuisce a una sua nuova creazione.<sup>137</sup> In altre parole, il termine descrive un utente che, svincolandosi dal classico ruolo passivo di spettatore, assume un ruolo attivo nel processo che coinvolge le fasi di creazione, produzione, distribuzione e consumo di contenuti: il *machinima* ha offerto ai *prosumer* la possibilità di impiegare strumenti versatili e potenti per la realizzazione dei primi contenuti di *game video*, concedendo al videogioco un nuovo status di forma di spettacolo.

Il nuovo ecosistema mediale originatosi all'alba del ventunesimo secolo ha radicalmente ridistribuito il peso e l'influenza delle forze mediatiche in campo, riducendo considerevolmente il ruolo della televisione come canale privilegiato per il consumo di materiale video. Nascono forme espressive e pratiche digitali *do it yourself*:<sup>138</sup> a fianco al *machinima* emergono numerose tecniche e pratiche socio-culturali come il *vidding* e gli AMV,<sup>139</sup> rispettivamente raccolte audiovisive di cartoni animati giapponesi e americani la cui diffusione ha inizio nei primi anni del nuovo millennio. Gli utenti consumatori – spettatori e videogiocatori – si appropriano di contenuti di natura commerciale

---

<sup>136</sup> È definita Web 2.0 la seconda fase di sviluppo e diffusione di internet, caratterizzata da un forte incremento dell'interazione tra sito e utente: presenta una maggiore partecipazione dei fruitori – che spesso diventano anche autori (blog, chat, forum) –, una più efficiente condivisione delle informazioni – che possono essere facilmente recuperate e scambiate con strumenti *peer to peer* o con sistemi di diffusione di contenuti multimediali come YouTube – e infine l'affermazione dei social media. Cfr. Fuchs C., “Web 2.0, Prosumption, and Surveillance”, *Surveillance & Society*, vol. 8, n. 3, 2010, pp. 288-309; O'reilly T., *What is web 2.0*, O'Reilly Media, Inc, California, 2009.

<sup>137</sup> Cfr. Toffler A., *The Third Wave*, Bantam, New York, 1984.

<sup>138</sup> Il termine inglese – tradotto letteralmente “fallo da te” – indica un metodo per creare, costruire, modificare o riparare qualcosa senza l'aiuto di esperti o professionisti: l'ethos *do it yourself* può essere legato a motivazioni di mercato o pratiche di miglioramento dell'identità. L'espressione entra in uso comune dagli anni Cinquanta, in riferimento a tendenze legate a miglioramenti domestici e attività creative-ricreative economiche come il *bricolage*. Cfr. Gelber S.M., “Do-It-Yourself: Constructing, Repairing and Maintaining Domestic Masculinity”, *American Quarterly*, vol. 49, n. 1, 1997, pp. 66-112.

<sup>139</sup> Il neologismo inglese *vidding* indica una modalità di creare video tipica della cultura del remix che prevede l'impiego di documenti visivi (testi, immagini e video) per creare qualcosa di nuovo. Quello degli AMV – *Anime Music Video* – è un caso particolare di *vidding*, in cui le risorse visive sono clip di cartoni animati giapponesi catturate da film o serie televisive; trattasi di video celebrativi in cui le clip utilizzate collettivamente incapsulano aspetti chiave della serie animata preferita. Il messaggio finale è inedito: le singole parti sono riutilizzate in modo creativo, anche indipendentemente dall'originale, anche fuori dal contesto, acquisendo un nuovo significato. Cfr. Turk T., “Your own imagination”: *vidding and vidwatching as collaborative interpretation*, in *Film & Film Culture*, vol. 5, 2010.

– videogiochi, film, serie televisive, cartoni animati – rielaborano i soggetti, (ri)montano i materiali – integrando brani musicali e nuove linee di dialogo – e distribuiscono contenuti audiovisivi inediti su internet. Oltre alle analogie tecniche e di intenti, la produzione di *machinima*, *vidding*, *AMV* – e in senso più ampio di *game video* – è parte integrante delle pratiche *fandom*. L’espressione anglosassone si origina dalla contrazione delle parole *fan* – a sua volta abbreviazione di *fanatic*, appassionato – e *kingdom* – regno, mondo: assume il significato di “mondo degli appassionati”, in riferimento a una comunità di consumatori che condividono un interesse comune nei confronti di un fenomeno culturale; questi sono tipicamente interessati ai più minuti dettagli dell’oggetto della loro passione comune, elemento che li differenzia da coloro che possiedono solo un interesse occasionale e superficiale.

Una delle peculiarità dei fan consiste nella loro capacità di creare artefatti in riferimento all’oggetto mediale ammirato, come ad esempio racconti (*fan fiction*), disegni (*fan art*) e contenuti audiovisivi (*fanvid*). La maggior parte dei contenuti video – come i *machinima* – celebra i media originari ed è fruita in prevalenza da nicchie di utenti, espressioni di culture e sottoculture fondate su precise modalità di re-interpretazione della *popular culture*.<sup>140</sup> L’evoluzione e affermazione di pratiche *fandom* su internet è consentita dal progressivo abbassamento dei costi di accesso alla tecnologia – tali per cui le spese di produzione di contenuti audiovisivi crollano – e dall’ampliamento delle fasce di età interessate ai prodotti della *popular culture*: a partire dalla metà della prima decade del ventunesimo secolo è possibile assistere all’emergere di una nuova infrastruttura che rende accessibile anche a un pubblico di massa, video creati da fan e da videogiocatori. L’esposizione produce forme di emulazione negli spettatori, che portano all’affermazione di una nuova forma di spettacolo videoludico, il *game video*. Dopo il *machinima*, il videogioco è manipolato, raccontato e promosso dai *fan*, che attraverso la registrazione della loro performance espongono tecniche di produzione, montaggio, codifica e narrazione del videogioco. Nel contesto di questa nuova ecologia

---

<sup>140</sup> È necessario sottolineare l’importanza e il significato di questa espressione, poiché non è traducibile in italiano come “cultura popolare” o “cultura di massa” – dove s’intende di norma la cultura *folk*, preindustriale o sopravvissuta alle logiche dell’industria culturale. John Fiske effettua una distinzione tra la tra “cultura di massa” – ovvero i prodotti culturali messi in circolazione da una società industrializzata e capitalista – e *popular culture* – definendola come i modi con cui le persone usano, abusano e sovvertono i prodotti culturali per creare i propri contenuti densi di significati e messaggi. Alle osservazioni del teorico dei *Television Studies* si aggiungono le riflessioni di Umberto Eco, il quale afferma che la “cultura di massa”, veicolata dai mass media, non per forza dev’essere consumata da grandi masse: rientra in quella definizione anche un brano rivolto a una minoranza di ascoltatori, o un particolare genere di cinema apprezzato in una nicchia underground. Inoltre, oggi la stragrande maggioranza dei prodotti culturali non è di massa: esistono centinaia di infinite nicchie e sottogeneri per singoli prodotti culturali. In altre parole, se con l’espressione “cultura di massa” si fa riferimento alle modalità di trasmissione dei contenuti – ovvero attraverso i mass media – il termine *popular culture* pone l’accento su chi la recepisce e se ne appropria. Cfr. Eco U., *Apocalittici e integrati: Comunicazioni di massa e teorie della cultura di massa*, Bompiani, Milano, 2001 – in relazione alla cultura di massa nel primo capitolo; Fiske J., *Understanding Popular Culture*, Routledge, Londra, 2010.

mediale, la proliferazione di contenuti *game video* porta all'istituzionalizzazione di una nuova cultura: la *game video culture* – o cultura del gioco video (Postigo 2016; Anderson 2017; Bittanti, Gandolfi 2018; Antonacci 2018; Woodcock, Johnson 2019). In questa, è possibile distinguere fenomeni e pratiche differenti, ideate, prodotte e distribuite su piattaforme di condivisione audiovisiva online. La loro genesi incoraggia l'aggregazione di video un tempo distribuiti solo in specifiche comunità di appassionati secondo modelli di fruizione analoghi a quelli televisivi. In particolare, la *game video culture* si afferma dopo la nascita della piattaforma di condivisione audiovisiva online più nota al mondo, apparsa per la prima volta su internet nel 2005: YouTube.com.

## 1.2 *Let's Play come forma prototipica di game live streaming*

### *YouTube e le culture partecipative*

YouTube non è stato il primo tentativo di creazione di un sito per la condivisione audiovisiva online: per comprendere la complessità dell'ecosistema audiovisivo concepito da YouTube e la conseguente ecologia di *game video* che il sito ospita tutt'oggi, è necessario tracciare il percorso che ha portato la televisione e la percezione del medium televisivo a convergere con il computer – in quanto tecnologia – e con internet – in quanto cultura. Nonostante la rapida popolarità del sito abbia contribuito a definirlo come la piattaforma<sup>141</sup> che ha definitivamente comprovato la convergenza tecnologica e mediale di televisione e computer, tale fenomeno era una prospettiva attesa da tempo. Lo studioso di *Media Studies* Lucas Hildebrand afferma che a metà degli anni Novanta – durante le fasi iniziali della costruzione del Web 2.0. così come inteso oggi – “numerose aziende tecnologiche, network e fornitori di servizi stavano già speculando su un potenziale futuro che vedeva la stretta collaborazione e connessione tra televisione e internet”.<sup>142</sup> L'autore scrive che Microsoft ha

---

<sup>141</sup> È necessario definire il termine “piattaforma” che, nel presente elaborato, è utilizzato nella sua connotazione legata alla comunicazione e ai media digitali. Una definizione primitiva potrebbe essere quella proposta da Nick Srnicek: “le piattaforme sono infrastrutture digitali che consentono a due o più gruppi di interagire.” Ma la nozione di “piattaforma” è solo una delle numerose metafore ampiamente utilizzate per sottolineare l'importanza sociale, economica e tecnologica di siti come YouTube. In questo contesto, il termine è stato utilizzato per definire talvolta delle “piattaforme” da cui parlare, altre volte come “piattaforme” di opportunità. Le piattaforme integrano la politica dell'informazione, facilitano l'espressione degli utenti, ma cercano anche di limitare la responsabilità per ciò che questi utenti dicono. Le piattaforme sono diventate un nuovo modello di business, capace di estrarre e controllare immense quantità di dati, e ciò ha portato all'emersione di grandi marchi monopolistici: sono progettate in modo da renderle attraenti a vari tipi di utenti, si presentano come spazi vuoti con i quali si può interagire, guadagnando controllo e gestione delle regole di gioco con lo scopo di continuare a generare l'interesse degli utenti. Tarleton Gillespie parla di “paradigma della piattaforma”: questo ha mosso i suoi primi passi all'inizio degli anni Dieci, affermandosi e divenendo uno standard verso la metà degli anni Venti del ventunesimo secolo. In questo periodo è stato possibile assistere a un nuovo modo di organizzare il pensiero umano nel panorama delle nascenti infrastrutture sociali online – su siti come MySpace, Facebook e YouTube – tanto quanto un modo di organizzare il fiorente business riscontrato nel rapporto tra gli utenti e i loro contenuti creativi. Gillespie afferma che gran parte dell'attività sociale e culturale umana è mediata da dispositivi e software (piattaforme) di proprietà di un piccolo numero di aziende molto grandi, tra cui, in Occidente, Google e Facebook; queste aziende sono state originariamente costruite attorno a un semplice insieme di funzioni comunicative e alla progressiva convergenza tra creazione di contenuti, consumo, comunicazione interpersonale e pubblica. Infine, entrambi gli autori condividono la posizione per cui le piattaforme plasmano e governano l'ambiente mediatico, regolando attivamente i contenuti e i comportamenti dei loro utenti attraverso meccanismi sociotecnici di controllo sempre più complessi, che hanno portato ad una formalizzazione delle piattaforme, maturate in aziende a seguito della sempre più costante presenza di accordi e pratiche commerciali mirate a professionalizzare, ordinare e regolare i contenuti pubblicati su di esse. Cfr. Srnicek N., *Capitalismo Digitale. Google, Facebook, Amazon e la nuova economia del web*, LUISS University Press, Roma, 2020; Cfr. Gillespie T., “The politics of “platforms.” *New Media & Society*, vol. 12, n. 3, 2010, pp. 347-364.

<sup>142</sup> Hildebrand L., “Youtube: Where Cultural Memory and Copyright Converge”, *Film Quarterly*, vol. 61, n. 1, 2007, p. 50.

acquistato WebTV nel 1996, rinominandola *MSN TV*,<sup>143</sup> “ma senza riuscire a conquistare un monopolio mediatico da affiancare al suo impero del software”.<sup>144</sup> Successivamente, lo sviluppo di tecnologie digitali per la cattura delle immagini televisive, come i videoregistratori, i supporti impiegati nella riproduzione di queste, quali DVD e DVR, e dei primi servizi di fruizione audiovisiva on-demand,<sup>145</sup> hanno contribuito a modificare e trasformare il modo con cui lo spettatore comprende e guarda la televisione. In tal senso, si apre la strada verso la produzione e fruizione di contenuti audiovisivi esclusivamente via internet: tra la fine degli anni Novanta e la prima metà degli anni Dieci, grazie alla proliferazione delle connessioni ad alta velocità in buona parte degli Stati Uniti e alla crescente capacità di archiviazione dei computer, la distribuzione e fruizione di video su internet è un’attività praticabile su vasta scala. Nella sua ricostruzione genealogica dei siti che hanno promosso la condivisione audiovisiva su internet, Paul Soukup individua in *shareyourworld.com* il primo esperimento realizzato e lanciato nel 1997: la vita del sito ha breve durata, a causa di apparati tecnologici immaturi.<sup>146</sup>

Nel 2000, Thompson Media, società americana specializzata nella fornitura di informazioni su media, leggi e mercato, acquista *Singfish.com*, un motore di ricerca audio/video incorporato a software di uso domestico come Windows Media Player. Acquistato nuovamente nel 2003 da AOL, portale web americano e fornitore di servizi internet – e rinominato in AOL Video –, è ricordato come uno dei siti di condivisione audiovisiva di maggior durata, la cui attività è terminata nel 2007.

Nel 2005 i due principali e più popolari motori di ricerca, Google e Yahoo!, integrano ai loro siti dei

---

<sup>143</sup> *MSN TV*, precedentemente nota come WebTV, è una tecnologia progettata negli anni Novanta composta da un dispositivo elettronico da connettere alla televisione in modo tale da poter navigare su internet. Il kit del dispositivo è costituito da un ricevitore collegato alla linea telefonica, una tastiera senza fili (wireless) e un telecomando. Microsoft ha acquistato il prodotto e il brevetto da WebTV Networks, azienda americana che nel 1995 ha originariamente progettato il dispositivo. Cfr. Hilderbrand, *op. cit.*

<sup>144</sup> *ivi*, p. 48.

<sup>145</sup> L’espressione inglese “on demand” (tradotto letteralmente “su richiesta”) indica sia un prodotto che una modalità di fruizione. Il *video on demand*, in acronimo *VOD*, ha origine in quanto servizio interattivo della televisione che consente agli utenti di fruire di un prodotto audiovisivo di intrattenimento (spettacoli, film, serie TV, *game show*) in qualsiasi momento, a discrezione dello spettatore. Tale modalità di fruizione, gratuita o a pagamento, è garantita dalla connessione a internet. Alla fine degli anni Novanta il *video on demand* altera il concetto stesso di televisione, medium originariamente progettato per una fruizione diretta (o *in diretta*) dei programmi vincolati da un palinsesto e quindi un orario di trasmissione decisi dal *broadcaster*. Le possibilità concesse dal *VOD* consentono allo spettatore di creare un proprio palinsesto, accedendo alla fruizione di uno specifico programma in qualsiasi momento e luogo. Il cambiamento è significativo e le uniche limitazioni del *video on demand* sono espresse dalla quantità massima di contenuti (programmi) visualizzabili. Il termine vede un’applicazione anche in ambito digitale, nelle piattaforme di online live streaming. Cfr. Cunningham S., Craig D., Silver J., “YouTube, multichannel networks and the accelerated evolution of the new screen ecology”, *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 2016, vol. 22, n.4, pp. 376–391.

<sup>146</sup> Cfr. Soukup, P. A., “Looking at, through, and with YouTube”, *Communication Research Trends*, vol. 33, n. 3, 2014, pp. 3-34.

motori di ricerca video, rispettivamente denominati Google Video e Yahoo! Video: lo scopo è aiutare gli utenti a *cercare* video su internet. Greg Jarboe è il primo a distinguere le due categorie di “siti di condivisione video” e “motori di ricerca video”:<sup>147</sup> i primi (come *shareyourworld.com*) pubblicano e archiviano i video caricati dagli utenti; i secondi (come AOL Video, Google Video e Yahoo! Video) consentono agli utenti di cercare contenuti video online e visualizzarli sui siti in cui sono archiviati. Dalla sua prima accessibilità al pubblico nel 2005, YouTube è diventata rapidamente la piattaforma dominante per la distribuzione di video online, differenziandosi dai modelli summenzionati grazie alla possibilità di *caricare, condividere, cercare e riprodurre* video; a questi elementi se ne aggiunge un altro, in grado di determinare il successo del sito e distinguerlo ancora oggi nell’attuale *mediascape*: l’integrazione di funzioni di social networking.<sup>148</sup>

Jean Burgess e Joshua Green sono i primi studiosi a ricostruire le origini del sito, analizzando l’impatto tecnologico e culturale che ha comportato l’emergere di quelle che Henry Jenkins definisce “culture partecipative”.<sup>149</sup> Fondato da Chad Hurley, Steve Chen e Jawed Karim, ex dipendenti della società americana di gestione pagamenti PayPal, YouTube è stato “lanciato” ufficialmente nel giugno 2005. Lo scopo del sito, apparentemente, è più tecnologico che culturale: nasce come servizio che mira alla rimozione delle barriere tecniche che impediscono agli utenti di

---

<sup>147</sup> Cfr. Jarboe G., *YouTube and video marketing: An hour a day*, Wiley Publishing Inc Indianapolis, Stati Uniti, 2009.

<sup>148</sup> L’espressione inglese – che non presenta una traduzione standardizzata in italiano – indica la pratica di interazione e fruizione di alcuni siti e piattaforme online dedicati alla creazione di contatti e alla formazione di reti di amici che condividono gli stessi interessi. I siti di social networking più diffusi consentono agli individui di mantenere connessioni sociali, di rimanere informati e di accedere a una grande quantità di contenuti, con la possibilità di condividerli. In tal senso, queste piattaforme consentono alle aziende di raggiungere il proprio pubblico di riferimento attraverso campagne pubblicitarie digitali. Da un punto di vista tecnico, i siti di social networking dipendono fortemente dalla tecnologia e in particolare dalla connessione a internet: sono accessibili da computer o da dispositivi mobili e presentano strutture programmate per l’organizzazione, l’archiviazione e il recupero di dati attraverso interfacce e modelli visivi di facile comprensione. SixDegrees.com, primo sito di social networking lanciato nel 1997, consisteva in un unicum nel panorama mediale (e mediato) di internet; da allora le piattaforme di sono evolute e oggi è possibile distinguere quattro obiettivi principali perseguiti dai siti di social networking: condivisione – mettere in contatto sconosciuti, amici o familiari geograficamente distanti in grado di scambiare informazioni e contenuti costantemente; apprendimento – gli utenti possono accedere istantaneamente alle notizie più recenti, ricevere aggiornamenti sulle condizioni dei propri contatti e conoscere ciò che gli accade; interazione – la comunicazione tra contatti è promossa dall’interazione con il dispositivo impiegato, tale per cui il costante scambio di messaggi produce una rottura delle barriere spaziali e temporali; mercato – società private e enti pubblici possono sfruttare i servizi offerti dai siti di social networking per aumentare la consapevolezza del marchio presso gli utenti della piattaforma, fidelizzandoli. YouTube e altre piattaforme promuovono l’idea “che sia i media digitali che la conoscenza incarnata possono creare un ponte tra spazio e tempo, creando connessioni tra esperienze umane individuali disperse e diverse”. Cfr. Soukup P.A., *op. cit.*; Hampton K.N., Goulet L.S., Rainie L., Purcell K., “Social networking sites and our lives”, *Pew Internet & American Life Project*, vol. 1, 2011, pp. 1-85; Paolillo C.J., Ghule S., Harper P.B., “A Network View of Social Media Platform History: Social Structure, Dynamics and Content on YouTube”, *Proceedings of the 52nd Hawaii International Conference on System Sciences*, 2019, pp. 2632-2641.

<sup>149</sup> Cfr. Jenkins H., *Fan, blogger e videogamers. L’emergere delle culture partecipative nell’era digitale*, FrancoAngeli, Roma, 2016.

caricare liberamente video su internet.<sup>150</sup> Il sito si presenta con un'interfaccia semplice ed intuitiva che consente di caricare, pubblicare e visualizzare video senza conoscenze tecniche specifiche. In tal senso, Hildebrand ricorda come il successo di YouTube è stato in gran parte dovuto alla sua facilità d'uso:

Gli utenti non devono effettuare il log-in per visualizzare i clip e i video iniziano a essere trasmessi non appena la pagina web viene caricata, quindi non è necessario preoccuparsi della compatibilità del software, di scaricare i file o di cliccare sul pulsante "play". I video appaiono con una barra laterale scorrevole che mostra contenuti correlati, ovvero risultati della ricerca di interesse affine, in modo che gli utenti possano passare da un contenuto all'altro senza dover fare ricerche multiple.<sup>151</sup>

YouTube non pone limiti alla quantità di video che gli utenti possono guardare o caricare e offre a questi la possibilità di connettersi con altri spettatori – in qualità di "amici" – fornendo link per la condivisione e incorporazione di video in messaggi, mail e altri siti internet. Le funzioni di social networking e di condivisione sono ispirate a quelle di siti di condivisione fotografica popolari – *photosharing* – come Flickr,<sup>152</sup> che offrono la possibilità di condividere e incorporare le immagini presenti sulla piattaforma. Burgess e Green riportano le testimonianze dei tre fondatori di YouTube i quali, in combinazione con l'obiettivo del sito – ovvero facilitare l'accesso alla condivisione audiovisiva online – e con le funzioni di social networking, hanno sottolineato tre caratteristiche peculiari dei contenuti video presenti su YouTube: la possibilità di essere caricati da chiunque; la conversione automatica del formato digitale del video per una fruizione omogenea; la creazione di una comunità che collega gli utenti ai video, gli utenti agli utenti e i video ai video.<sup>153</sup> Questi tre

---

<sup>150</sup> Cfr. Burgess J., Green J., *YouTube: Online Video and Participatory Culture*, Polity Press, Cambridge, 2018.

<sup>151</sup> Hildebrand, *op. cit.*, 2007, p. 54. Vedi *Figura 4* e *Figura 5*.

<sup>152</sup> Creato dall'azienda canadese Ludicorp nel 2004, Flickr è stato un servizio leader e promotore della modalità di produzione e fruizione del Web 2.0: combinando la creazione di contenuti, la curatela fotografica e le dinamiche di social networking ha permesso a fotografi amatoriali e professionisti di pubblicare i propri scatti, condividendoli con utenti provenienti da tutto il mondo. Cfr. Mislove A., Koppula H.S., Gummadi K.P., Druschel P., Bhattacharjee B., "Growth of the flickr social network", *Proceedings of the first workshop on Online social networks*, 2008, pp. 25-30.

<sup>153</sup> Durante un'intervista con la giornalista Liz Gannes Jawed Karim ha affermato che le caratteristiche peculiari del sito sono state implementate come parte di una riprogettazione dopo il fallimento dei precedenti tentativi di rendere popolare YouTube; questi comprendevano l'offerta di 100 dollari a ragazze attraenti che avessero postato dieci o più video sulla piattaforma. Secondo Karim, i fondatori non hanno ricevuto una sola risposta a questa offerta, pubblicata su Craigslist. Cfr. Gannes L., "Jawed Karim: How YouTube Took Off", *Gigacom*, 26 ottobre 2006. Consultato il 27 luglio 2022, da: <https://old.gigaom.com/2006/10/26/jawed-karim-how-youtube-took-off/>

aspetti individuati da Burgess e Green, insieme alle caratteristiche generali di YouTube riportate da Hindlerbrand, Soukup e Jarboe, dimostrano l'inserimento del sito nell'ideologia del Web 2.0, capace di tradurre funzionalità, proprietà tecniche e contenuti come mezzo di connessione sociale.<sup>154</sup>

A poco più di un anno di attività, nell'Ottobre 2006 Google acquisisce YouTube – ormai divenuta una società a tutti gli effetti – per 1,65 miliardi di dollari. Dopo l'acquisto e l'implementazione di nuovi strumenti nel sito da parte di Google – disponibili sia per gli utenti che per le aziende interessate a pubblicizzarsi –, YouTube diviene il sito web di intrattenimento audiovisivo più popolare in Stati Uniti e Gran Bretagna, e dal 2008 si afferma come la piattaforma video più visitata a livello globale.<sup>155</sup> YouTube emerge in quanto “struttura per la partecipazione”, fornendo un luogo digitale in cui le persone possono “fare qualcosa”:<sup>156</sup> è un database di infinite dimensioni che incoraggia una “produzione agnostica di contenuti”,<sup>157</sup> invitando gli utenti a pubblicare video, condividere opinioni, commentare, classificare informazioni – tutto purché rientri nelle linee guida tracciate dal sito.

Il successo della piattaforma ha smosso l'interesse di accademici e teorici dei nuovi media, che nei suoi primi anni di gestazione si sono interessati a comprendere il fenomeno di YouTube esaminandolo sotto molteplici punti di vista e con differenti approcci: alcuni si sono limitati allo studio delle menti alle spalle del progetto,<sup>158</sup> altri hanno cercato di delinearne l'importanza in rapporto ai media broadcast tradizionali,<sup>159</sup> e altri ne hanno considerato l'impatto sugli utenti, convertiti da consumatori a produttori,<sup>160</sup> secondo l'ideologia del Web 2.0. Tra questi, Margot Hardenbergh colloca YouTube nel contesto dell'evoluzione televisiva, che comprende “l'estensione del pubblico, l'interesse delle aziende e la responsabilità nei confronti dello spettatore”, nonché i “mutamenti di visione” generati dal sito.<sup>161</sup> L'osservazione dell'autrice si dimostra valida da un

---

<sup>154</sup> Inoltre, dimostra che fin dall'inizio YouTube si è proposto come fenomeno di convergenza tra i modi di pensare e di operare dell'industria tecnologica e dell'industria dei media. Cfr. Burgess J., Green J., *op. cit.*

<sup>155</sup> *ibidem.*

<sup>156</sup> Cfr. Jarboe G., *op. cit.*

<sup>157</sup> Soukup P.A., *op. cit.*, p. 41.

<sup>158</sup> Cfr. Paganini C., “Understanding YouTube. Über die Faszination eines Mediums”, *Communicatio Socialis*, vol. 46 n. 3, 2013, pp. 507-509.

<sup>159</sup> Cfr. Yanover D., “La revolución digital en los medios”, *Chasqui*, vol. 97, 2007, pp. 76-81.

<sup>160</sup> Cfr. Levinson P., “What's newer than new new media”, *Global Media Journal: Persian Edition*, 2010, pp. 1-9.

<sup>161</sup> Cfr. Hardenbergh M., “The death of television”, *ETC: A Review of General Semantics*, vol. 67, n. 2, 2010, pp. 170-176.

punto di vista tecnico poiché, sebbene YouTube differisca dalla televisione tradizionale, esso mantiene l'idea di schermo, che alla luce dell'evoluzione informatica introduce nuove estetiche basate sui dati, alterando i ritmi del tempo abitualmente trascorso davanti alla televisione. Lo schermo di YouTube racchiude contenuti variegati, ereditati da cinema, televisione e videogiochi: trattasi di video *do it yourself*, forme di remix, estratti televisivi, video musicali, trailer, spot pubblicitari, parodie, ecc. In rapporto con il medium televisivo, YouTube ha contribuito a creare una cultura della *clip*.<sup>162</sup> I momenti specifici tratti da un film o un programma televisivo di interesse dello spettatore possono essere cercati e visualizzati su YouTube senza dover guardare l'intero contenuto originale, evitando registrazioni o interruzioni pubblicitarie.

Inoltre, se il momento iconico della *clip* è parte di un video di lunga durata caricato su YouTube, l'utente può sfruttare l'interfaccia del sito per muoversi attraverso il tempo registrato e cristallizzato, trascinando il cursore per scorrere in avanti e arrivare rapidamente al momento desiderato: si genera una nuova modalità di gratificazione immediata per gli utenti spettatori. In tal senso, YouTube introduce una serialità non narrativa nell'esperienza di visione, creando un nuovo legame con la (tele)visione, restituendo vita pubblica a migliaia o forse milioni di momenti iconici televisivi che hanno segnato la storia del medium, entrati a far parte della *pop culture* ma risalenti all'epoca pre-digitale.<sup>163</sup> A tale proposito, Lucas Hilderbrand afferma:

Gran parte dei nostri ricordi personali e sociali sono costituiti da notiziari televisivi, spot pubblicitari o scene di sit-com scadenti. YouTube permette agli utenti di cercare i testi mediatici che li hanno plasmati e che altrimenti verrebbero dimenticati. Come la memoria (culturale o personale), YouTube è dinamico. È un ammasso in continua evoluzione di materiale proveniente dal passato degli utenti, che in parte scompare e in

---

<sup>162</sup> Il termine inglese, tradotto letteralmente “porzione”, è usato particolarmente nel linguaggio audiovisivo della post-produzione: fa riferimento a un estratto o una piccola parte di un contenuto video più esteso. Il concetto è stato introdotto con l'avvento della videoregistrazione domestica, che ha aperto allo spettatore la possibilità di recuperare trasmissioni in diretta che potrebbero essersi persi o momenti iconici che vorrebbero rivivere. Su internet la *clip* può essere utilizzata a scopo creativo attraverso la tecnica del remix o, in quanto riproduzione di un momento iconico di film, programma televisivo o serie, come testo celebrativo che ragiona per sineddoche, illustrando con una piccola parte l'intero contenuto. Cfr. Gandhi V., Ronfard R., Gleicher M., “Multi-clip video editing from a single viewpoint”, *Proceedings of the 11th European Conference on Visual Media Production*, 2014, pp. 1-10.

<sup>163</sup> Il proliferare di collezioni di *clip* di programmi che hanno fatto la storia della televisione, raccolte dagli utenti e pubblicate su YouTube sin dai primi anni dalla nascita del sito, è la prova di come il passato televisivo costituisce oggi la nostra memoria culturale, un concetto che suggerisce i modi idiosincratici in cui l'esperienza personale, la cultura popolare e le narrazioni storiche si intersecano. Cfr. Hardenbergh M., *op. cit.*

parte viene trascurato: mentre si accumula costantemente nuovo materiale, si creano nuove associazioni o collegamenti (letteralmente, ipertestuali).<sup>164</sup>

L'eredità dello schermo e l'iconologia della *clip* non sono gli unici punti di connessione tra YouTube e televisione. Il sito unisce il modello televisivo a quello del *do it yourself* proprio delle pratiche *fandom*. Se nel suo primo anno di vita lo slogan del sito è stato “Your Digital Video Repository”, sottolineando le caratteristiche legate all'archiviazione dei video, a partire dall'acquisizione di Google il logo è stato accompagnato dal testo “Broadcast Yourself” (lett. “trasmetti te stesso”). La frase è presto entrata a far parte del linguaggio comune usato su internet e ha segnato la trasformazione semantica di YouTube, non più sito percepito come archivio personale di contenuti video, ma piattaforma pubblica per l'auto-espressione e la promozione del sé, portando alla retorica rivoluzionaria incentrata sulla creazione di contenuti. A questa nuova percezione del sito e al suo rapporto con i media tradizionali come la televisione – secondo le dinamiche celebrative sopracitate – si deve il successo di YouTube in qualità di piattaforma dominante sul panorama mediale di internet.<sup>165</sup> Per David Gauntlett, YouTube “favorisce la comunità”, che cerca di creare incoraggiando “gli utenti a fare commenti, a iscriversi, a esprimere valutazioni, ad aggiungere amici e inviare messaggi, e a fare video di risposta ad altri video”.<sup>166</sup> A questa osservazione, Burgess e Green integrano la distinzione tra due “YouTubes”, simultaneamente in funzione:

uno orientato alla produzione professionale, con le necessarie questioni di protezione del copyright, estetica professionale e le sfide della commercializzazione della portata e dell'attenzione; e uno più interessato alla pura scala e alla quasi-ubiquità, che fornisce una piattaforma per l'espressione quotidiana, la creatività vernacolare e la formazione di comunità. I due YouTubes non sono mai stati veramente separati e sono sempre più

---

<sup>164</sup> Hilderbrand, *op. cit.*, 2007, p. 51.

<sup>165</sup> Ancora oggi, nonostante la genesi e popolarità di molteplici piattaforme di condivisione audiovisiva, YouTube è il sito di *online video sharing* più redditizio, con circa 30 miliardi di dollari guadagnati nel 2021. La quantità di contenuti e di utenti attivi su YouTube cresce costantemente a un ritmo tale per cui le metriche implementate dall'azienda per misurare i dati del sito sono cambiate rapidamente: se fino al 2007 YouTube contava il numero di video pubblicati, nel 2013, YouTube ha riportato che ogni minuto erano caricate più di 100 ore di video; nel 2017 il sito web afferma che gli utenti guardano un miliardo di ore di contenuti al giorno. Cfr. Eves D., *The YouTube Formula: How Anyone Can Unlock the Algorithm to Drive Views, Build an Audience, and Grow Revenue*. John Wiley & Sons, New Jersey, 2021.

<sup>166</sup> Gauntlett D., *Making is connecting*, John Wiley & Sons, New Jersey, 2013, p. 67.

intrecciati: sono le tensioni e le sinergie dinamiche tra loro che hanno animato la crescita, la diversità e il cambiamento di YouTube nel tempo come piattaforma.<sup>167</sup>

La tensione dinamica tra i due modelli di produzione e fruizione descritta da Burgess e Green si traduce in una duplice identità di mercato. Stuart Cunningham individua due modelli di business che caratterizzano YouTube: il modello di business e l'ideologia "NorCal" – o della California settentrionale –, associato all'industria tecnologica e alla Silicon Valley,<sup>168</sup> e il modello di business e l'ideologia "SoCal" – o della California meridionale –, associato al *celebrity system* di Hollywood.<sup>169</sup> L'autore sottolinea come le tensioni tra queste due logiche in competizione definiscono e animano la cultura della piattaforma: ne consegue che il valore economico, culturale e sociale di YouTube non è prodotto esclusivamente dalla sua strategia aziendale e dalle sue pratiche commerciali. In altre parole, il *core business* di YouTube è rappresentato dalle culture partecipative. Jenkins introduce il termine "culture partecipative" per indicare e definire il legame tra tecnologie digitali e contenuti creati dagli utenti, i rapporti di potere emersi tra le industrie dei media e i loro consumatori in relazione allo sviluppo delle piattaforme digitali a partire dal nuovo millennio. Nel nuovo ecosistema promosso da siti come YouTube, Jenkins afferma che "i fan e gli altri consumatori sono invitati a partecipare attivamente alla creazione e alla circolazione di nuovi contenuti".<sup>170</sup>

La crescita esponenziale di forme di creatività vernacolare come parte integrante di una nuova cultura, è ravvisabile in molteplici contesti: nei fenomeni di condivisione fotografica e audiovisiva e nelle piattaforme ad esse dedicate; nelle logiche di convergenza tra televisione e internet; nei nuovi modelli di business associati e promossi dal Web 2.0. Questi elementi descrivono ciò che Axel

---

<sup>167</sup> Burgess J., Green J., *op. cit.*, 2018, p. 17.

<sup>168</sup> Come ha sostenuto Fred Turner, l'ideologia della Silicon Valley ha prodotto la maggior parte delle piattaforme digitali dominanti a partire dai primi anni del ventunesimo secolo, basandosi sul desiderio della controcultura della West Coast, articolato mediante la tecnocultura e l'individualismo statunitense al fine di produrre un tipo specifico di tecnoliberalismo che oggi caratterizza la maggior parte di queste aziende-piattaforme. Cfr. Turner F., *From Counterculture to Cyberculture: Steward Brand, the Whole Earth Network and the Rise of Digital Utopianism*, Chicago University Press, Chicago, 2006.

<sup>169</sup> Centro nevralgico sociale, politico e geografico della California Meridionale è Los Angeles. L'autore italiano Francesco Costa descrive la città sviluppando un'analogia con il medium videoludico: egli afferma che Los Angeles mette alla prova chi vi arriva per la prima volta, "lo sfida a capire dove andare, lo costringe a lunghe attese e soprattutto richiede di essere sbloccata un pezzo alla volta, come si farebbe con i livelli di un videogioco, consapevoli che esistono i più facili e i più complessi, e ovviamente anche quelli irrisolvibili". Cfr. Costa F., *California. La fine del sogno*, Mondadori, Milano, 2022, p. 129; Cfr. Cunningham S., "Emergent innovation through the coevolution of informal and formal media economies", *Television & New Media*, vol. 13, n. 5, 2012, pp. 415-430.

<sup>170</sup> Jenkins H., *Fan, blogger e videogamers. L'emergere delle culture partecipative nell'era digitale*, FrancoAngeli, Roma, 2016, p. 32.

Bruns definisce “svolta partecipativa”, ovvero il momento in cui la creatività quotidiana inizia ad occupare un posto centrale nelle discussioni sulle industrie dei media e sul loro futuro nel contesto della cultura digitale: il consumo non è più visto necessariamente come il punto finale di una catena economica di produzione, ma come un sito dinamico di innovazione e crescita.<sup>171</sup> I contenuti elaborati dagli utenti delle culture partecipative incoraggiano narrazioni sofisticate: premiano l’attenzione e la visione ripetuta, sono strettamente associate a specifici *fandom* e forniscono modelli di analisi del comportamento dei consumatori in un’ampia gamma di settori.<sup>172</sup> In questo contesto, YouTube si afferma come luogo di incontro tra modelli creativi, produttivi e fruitivi in costante mutamento e avanzati quasi unicamente dai consumatori o fan. Approcciando lo studio di YouTube secondo dinamiche e metodi propri degli *Audience Studies*, Paul Haridakis e Gary Hanson affermano che “poiché gli utenti svolgono un ruolo attivo nella produzione, distribuzione e ricezione dei contenuti multimediali di YouTube, è opportuno esaminare l’uso del sito da una prospettiva incentrata sul pubblico”.<sup>173</sup> I due autori suggeriscono che, mentre le persone guardano i video su YouTube per alcune delle stesse ragioni identificate negli studi sulla visione televisiva, c’è un aspetto decisamente sociale nell’uso di YouTube che riflette le sue caratteristiche di social networking. In quanto piattaforma dedicata alla produzione e la distribuzione amatoriale e professionale, al consumo creativo, al *fandom*, alla curatela e alla critica, YouTube è vissuto in modi diversi da utenti diversi.

Nel corso del tempo il sito ha aumentato la portata e la complessità delle sue pratiche commerciali e dei controlli che esercita sulle condizioni di partecipazione alla piattaforma, ma ha sempre conservato le logiche culturali fondamentali di comunità, autenticità e cultura vernacolare. Come sito di condivisione video, YouTube è diventato sia un deposito accidentale di miliardi di filmati sia, più deliberatamente, un archivio di contenuti audiovisivi eterogenei. Considerato in quanto archivio,<sup>174</sup> YouTube presenta problematiche inerenti alla catalogazione e classificazione per generi del materiale presente: la pressoché infinita quantità di video presenti sul sito è distinta in otto macro-categorie: “Musica”, “Sport”, “Giochi”, “Film”, “Notizie”, “Dal vivo”, “Moda e bellezza”, “Video a 360 gradi”. Le categorie del sito non definiscono contenuti specifici – due di queste si

---

<sup>171</sup> Cfr. Bruns A., *Blogs, Wikipedia, Second Life, and Beyond: From Production to Producership*. Peter Lang Publishing, New York, 2008.

<sup>172</sup> Cfr. Jenkins H., *op. cit.*

<sup>173</sup> Haridakis P., Hanson G., “Social interaction and co-viewing with YouTube: Blending mass communication reception and social connection”, *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, vol. 53, n. 2, 2009, p. 318.

<sup>174</sup> L’idea di YouTube come archivio è approfondita nel del terzo capitolo del presente elaborato in rapporto ad altre piattaforme digitali di condivisione audiovisiva, nel disegno di ricerca per l’analisi dei contenuti.

riferiscono a modalità di fruizione – e pertanto Anandam Kavoori procede a delineare una guida basata sull’analisi dei generi, concentrandosi sullo storytelling come concetto organizzativo. Il primo genere che individua è il “fenomeno”, categoria che ha a che fare con la fama, assumendo a caratteristica distintiva l’impatto e la diffusione virale di un determinato contenuto. Nel “fenomeno”, il soggetto narrativo perde importanza a scapito del successo – determinato su YouTube dal numero di visualizzazioni ottenute dal video.<sup>175</sup> Il secondo genere individuato da Kavoori è il “cortometraggio”, tipologia di contenuto dotata di una forte componente narrativa, che secondo l’autore deve concentrarsi “sui personaggi piuttosto che su eventi complessi, sul personale piuttosto che sullo storico o sul sociologico”.<sup>176</sup> Segue lo “specchio”, ovvero il genere che si riferisce “alla posa, alla collocazione e alla registrazione del sé nel tempo, con l’idea centrale di mantenere una memoria pubblica del proprio io disponibile online”.<sup>177</sup> Infine, i contenuti di ambigua identità ricadono in generi differenti, dalla “testimonianza” – ovvero filmati di inchiesta o denuncia, che documentano eventi –, all’“esperimento” – che raccoglie tutto ciò che non rientra in altri generi. L’analisi dell’autore dimostra che YouTube introduce un nuovo modello di accessibilità mediale e di storiografia amatoriale che realizza gran parte del potenziale di internet nel far circolare testi rari, effimeri e sfuggenti. YouTube porta con sé una serie di istituzioni culturali consolidate: è considerato come una biblioteca, un archivio, un laboratorio o un mezzo di comunicazione come la televisione, ma, nonostante tutto, come suggerisce il suo slogan “Broadcast Yourself”, YouTube favorisce flussi video amatoriali esibizionistici e narcisistici; si è tentati di pensare che i contenuti generati dagli utenti su YouTube servano più a promuovere se stessi che a scambiare idee con gli altri.

I filmati che estrapolano o rielaborano testi del passato televisivo, indicano il desiderio di recuperare una memoria culturale prima personale e poi condivisa. In altre parole, YouTube determina una nuova forma di attenzione e *promozione del sé*.<sup>178</sup> Tra le categorie summenzionate e la suddivisione in generi proposta da Kavoori, quella riscuote maggior successo economico e sociale vede l’unione della categoria “giochi” e il genere “specchio”, e trova forma nei contenuti di *game video*.

---

<sup>175</sup> Cfr. Kavoori A.P., *Reading YouTube: The critical viewers guide*, Peter Lang Publishing, New York, 2011.

<sup>176</sup> *ivi*, p. 14

<sup>177</sup> Questa evoluzione enfatizza il passaggio da un tipo di comunicazione personale (un archivio è privato, se non intimo) a un tipo di comunicazione pubblica, atta a mostrare sé stessi al mondo. *Ivi*, p. 15.

<sup>178</sup> Cfr. Goffman E., *op. cit.*, 1997.

Nel contesto del *game video* il machinima si attesta a prima forma di cultura partecipativa legata al videogioco e i cui contenuti sono stati distribuiti prima su siti di condivisione audiovisiva dedicati e poi su YouTube. Inoltre, il machinima dimostra la presenza e l'evoluzione di una sottocultura dell'intrattenimento strettamente legata al videogioco a cui accademici e teorici dei *Game Studies* fanno riferimento in quando *video game culture* – cultura del videogioco. Secondo Maria Törhönen *et al.* lo sviluppo di tale sottocultura è stato guidato dall'emergere di nuove tecnologie, dall'avvento della digitalizzazione, dall'introduzione delle console videoludiche nel contesto domestico, dallo sviluppo dell'infrastruttura di internet e dalla costante convergenza di tecnologia informatica, prodotti mediali e interazione umana.<sup>179</sup> Come dimostrato dalla pratica del machinima, l'istituzione di una cultura videoludica e la nascita di piattaforme di condivisione audiovisiva ha portato alla genesi di nuove forme di contenuti videoludici: i contenuti *game video*.

La comparsa di YouTube nel 2005 ha causato alla creazione di contenuti audiovisivi *socializzanti*, dando il via ad una nuova tendenza nei media digitali fondata sull'interazione umana mediata dal computer. I creatori di tali contenuti sono individui che producono e distribuiscono video con lo scopo di avviare un dialogo (online e offline) con utenti interessati ai temi affrontati nei contenuti. Nel panorama mediale determinato da tale cultura e formula produttiva e distributiva sono emerse forme espressive, pratiche e generi inizialmente racchiusi in nicchie e poi socialmente sdaziati. Mia Consalvo afferma che la *video game culture* comprende “un'ampia gamma di discorsi, testi e pratiche che vanno al di là dei videogiochi stessi”;<sup>180</sup> facendo riferimento all'opera letteraria di Gérard Genette,<sup>181</sup> l'autrice definisce questi nuovi oggetti mediali in quanto “paratesti”, includendo sia materiali di produzione istituzionale – guide, suggerimenti e *cheats*<sup>182</sup> –, sia contenuti generati dagli utenti – *fanart*, recensioni e forme audiovisive che prevedono l'esibizione delle proprie abilità. Consalvo sostiene che i paratesti sono spesso più centrali nell'esperienza di gioco rispetto ai

---

<sup>179</sup> Gli autori contribuiscono ad evidenziare come come la *video game culture* sia una nuova sottocultura mediatica in grado di competere con l'industria cinematografica in termini di fatturato. Cfr. Törhönen M., Sjöblom M., Vahlo J.H., Hamari J., “View, play and pay? – The relationship between consumption of gaming video content and video game playing and buying”, *Proceedings of the 53rd Hawaii International Conference on System Sciences*, 2020, pp 2719-2728.

<sup>180</sup> Consalvo M., *Cheating*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2007, p. 52.

<sup>181</sup> Cfr. Genette G., *Soglie. I dintorni del testo*, Einaudi, Torino, 1997.

<sup>182</sup> Dall'inglese (*to*) *cheat*, imbrogliare, in ambito videoludico indica un tipo di codice appositamente creato per modificare le regole di funzionamento di un videogioco, per semplificarne il livello di difficoltà e per apportare delle alterazioni al *gameplay* o alla presentazione dei contenuti. Il meccanismo dei *cheat* viene implementato dagli sviluppatori dei videogame specialmente per fini di controllo e verifica del corretto funzionamento prima della sua pubblicazione; vengono lasciati nel gioco per aggiungere longevità allo stesso. Possono assumere diverse forme, dalla sequenza di tasti da digitare durante il gioco alle azioni particolari durante le fasi di gioco. I vantaggi ottenibili sono diversi, ma nella maggior parte dei casi semplificano la vita al giocatore. Cfr. Consalvo M., *op. cit.*

videogiochi stessi. In particolare, ad avere un impatto significativo sulla produzione e condivisione su scala globale di contenuti audiovisivi videoludici è stato il successo ottenuto dagli sport elettronici – *esport*.<sup>183</sup> Trattasi di contenuti che mettono in scena incontri tra videogiocatori – amatoriali o professionisti – in videogiochi competitivi. Enrico Gandolfi (2020) definisce gli *esport* come un “crocevia tra diversi processi che riguardano il settore videoludico in quanto tale, da gioco inteso come servizio all’affermarsi di piattaforme medialie che ne riformulano i confini, espandendo i modi di usufruire il videogioco stesso”.<sup>184</sup> La sua osservazione si concentra sugli *esport* in quanto testi responsabili di una nuova cultura nazionale, che gioca un ruolo essenziale nei processi dell’intrattenimento digitale e nei pubblici di riferimento. Secondo l’autore gli *esport* possono essere considerati “i primi portabandiera di una concezione di videogioco come servizio, la cui portata si estende ben oltre i confini formali-testuali del prodotto e va a interessare tipi di fruizione inediti tra cui lo spettacolo”.<sup>185</sup>

Parallelamente al machinima, gli eventi di *esport* sono stati i primi contenuti *game video* riprodotti e condivisi nell’ecosistema del Web 2.0 su siti riservati e poi su piattaforme come YouTube. I contenuti di *game video* dedicati agli *esport* mostrano eventi, come campionati o tornei, o anche semplici partite di allenamento, il cui focus principale sono i videogiocatori e le loro abilità in determinati videogiochi competitivi. La riproduzione di un evento di *esport* eredita i paradigmi rappresentativi che hanno caratterizzato le prime edizioni del “Campionato mondiale di videogiochi”, inaugurato nel 1982 presso la sala giochi *Twin Galaxies* di Ottumwa, seppur con qualche differenza. Non trattandosi più di sfide in mondi virtuali ancorati a dei cabinati, il palcoscenico ha una doppia identità: esiste un palco concreto in cui sono posti i videogiocatori con le loro postazioni – costituite da computer o console e relativi schermi – e un palco virtuale, ovvero il videogioco nel quale avviene la sfida, i cui scenari sono proiettati su uno schermo più grande – solitamente collocato alle spalle dei videogiocatori e sul quale si concentra l’attenzione degli spettatori. La partita è accompagnata dalla voce di un commentatore, posto in una zona adiacente al palco sul quale si trovano gli *atleti*, il cui compito è raccontare al pubblico ciò che sta avvenendo nel mondo virtuale, avvalendosi di termini tecnici relativi alle dinamiche competitive dello specifico videogioco; gli utenti impegnati nella sfida non hanno modo di esprimersi pubblicamente

---

<sup>183</sup> Cfr. Getomer J., Okimoto M., Johnsmeyer B. “Gamers on YouTube. Evolving Video Consumption”, *Google - Think Insights*, 2013. Consultato il 7 gennaio 2021, da: <https://www.thinkwithgoogle.com/consumer-insights/youtube-marketing-to-gamers>

<sup>184</sup> Gandolfi E., “Gli esport italiani, tra vecchio e nuovo”, in Carbone B. M., Fassone R. (A cura di), *Il videogioco in Italia. Storie, rappresentazioni, contesti*, Mimesis, Milano, 2020, p. 256.

<sup>185</sup> *ivi*, p. 261.

sull'andamento della partita o sul risultato finché la competizione non è conclusa.<sup>186</sup> Gli *esport* – in quanto evento e contenuto audiovisivo – presentano proprietà sociali e commerciali adottate dagli sport tradizionali e dalla loro rappresentazione: gli spettatori creano *fanclub* che ruotano attorno alla propria squadra preferita e sia le arene di gioco che i videogiocatori presentano sponsor riconoscibili. Analogamente a quanto avviene nel settore sportivo, in cui gli sponsor sono aziende che si occupano della produzione di abbigliamento indossato dagli atleti o strumenti propri della disciplina rappresentata, gli sponsor degli *esport* sono i produttori di specifiche periferiche impiegate nella sfida – tastiere, mouse, controller – o i distributori del videogioco nel quale avviene la competizione – che coincidono con gli organizzatori dell'evento.<sup>187</sup> Inoltre, è necessario sottolineare che gli *esport* pongono al centro dell'attenzione un prodotto commerciale – il videogioco – che indirettamente trova una forma di promozione nell'evento competitivo.

Maria Törhönen *et al.* notano come, seppure gli *esport* e i contenuti *game video* che ne derivano non promuovono il videogioco in sé – ma si limitano a rappresentare in quanto palcoscenico per la competizione – questi possono avere un effetto commerciale imprevisto, invitando gli spettatori e fan ad acquistare il videogioco raffigurato. La comprensione degli *esport*, – in quanto fenomeno, pratica e contenuto *game video* – ha quindi un significato che va oltre il contesto del videogioco: indica la natura complessa della produzione, del consumo e dell'esperienza dell'ecosistema mediatico imposto da piattaforme come YouTube.<sup>188</sup> Inoltre, l'ascesa della dimensione spettatoriale che accompagna la progressiva professionalizzazione e mercificazione della pratica videoludica sotto forma di *esport* e la popolarità di questi, ha portato alla nascita di sottogeneri specifici di contenuti *game video*.<sup>189</sup> Come scrivono Getomer, Okimoto e Johnsmeyer (2013) il *game video* è diventato uno dei generi audiovisivi più popolari e redditizi di YouTube: la crescente domanda e offerta di questo tipo di contenuti, prodotti per lo più dal basso ad opera dei fan, ha generato un notevole interesse commerciale e ha portato all'istituzionalizzazione della pratica sul sito, con una categoria dedicata.<sup>190</sup> In questa, i soli contenuti di *esport* rappresentano l'8,2% delle ore totali guardate dagli spettatori: il resto è occupato da contenuti di natura differente come *Recensioni*, *Game Movies*, *Trailer*, *Speedrun* e *Let's Play* – quest'ultimo occupa la fetta di mercato più grande,

---

<sup>186</sup> Cfr. Törhönen M., Sjöblom M., Vahlo J.H., Hamari J., *op. cit.*

<sup>187</sup> Cfr. Gandolfi E. *op. cit.*

<sup>188</sup> Cfr. Wohn D. Y., Freeman G., "Live Streaming, Playing, and Money Spending Behaviors in eSports", *Games and Culture*, vol. 15, n. 1, 2019, pp. 73-88.

<sup>189</sup> Cfr. Bittanti M., "Introduzione: Make Videogames Great Again", in Bittanti, M. (A cura di), *Game Over. Critica della ragione videoludica*, Mimesis, Milano, 2020, pp. 7-60.

<sup>190</sup> Cfr. Getomer J., Okimoto M., Johnsmeyer B. *op. cit.*

con circa il 60% di ore totali visualizzate.<sup>191</sup> Analogamente ai contenuti di *esport*, i generi e le pratiche menzionate hanno avuto un impatto significativo sulla standardizzazione delle dinamiche di produzione e fruizione di contenuti *game video*: negli interessi del presente elaborato, spicca il caso del *Let's Play*.<sup>192</sup>

### *Let's Play* e genesi del *game live streaming* su YouTube

Trattasi di video che propongono frammenti o intere porzioni del *gameplay*<sup>193</sup> di un dato gioco accompagnati dal commento del giocatore – eseguito e registrato *in diretta* durante l'azione videoludica. Catherine Burwell e Thomas Miller descrivono la rapida ascesa e popolarità dei *Let's Play*, che in breve tempo hanno costituito oltre la metà dei primi cento canali di YouTube, definendo “l'atto di guardare gli altri che giocano”.<sup>194</sup> Lo scopo dei *Let's Play* varia a seconda del contesto, così come il contenuto proposto nel video: l'utente produttore può decidere di promuovere, recensire, criticare o fare satira di un videogioco, così come di impegnarsi e mettere in mostra le proprie abilità nel mondo virtuale. In ogni caso, la priorità dei contenuti *Let's Play* è l'intrattenimento del pubblico: paratesti di questo genere ampliano gli universi narrativi videoludici, offrendo agli spettatori nuove modalità di racconto del videogioco.<sup>195</sup> I *Let's Play* alterano il significato dei videogiochi riprodotti: per gli spettatori, il prodotto videoludico diventa un testo da guardare piuttosto che un gioco da giocare e le interazioni avvengono tra gli utenti sotto forma di dialogo, invece che con il videogioco. Inoltre, il commento del giocatore impegnato nella sfida può trasformare il videogioco in una recensione, in una parodia – sovvertendone il genere originario –, introducendo una nuova forma di intrattenimento che contribuisce alla creazione di risorse pedagogiche condivise con la comunità di spettatori e fan, agendo come consulenti linguistici, insegnanti e traduttori gli uni per gli altri.<sup>196</sup> Il contenuto originale è alterato, il videogioco perde la

---

<sup>191</sup> Dati aggiornati al 2020, esposti nello studio di Törhönen M., Sjöblom M., Vahlo J.H., Hamari J., *op. cit.*

<sup>192</sup> L'indagine dei meccanismi tipici del *Let's Play* ha un impatto significativo sul live streaming videoludico e motiva l'indagine delle modalità di produzione e fruizione di questo tipo di contenuti.

<sup>193</sup> Dall'inglese *game* che significa “gioco” e *play* che significa “giocare”, il termine – che non possiede una traduzione italiana – indica tutte le esperienze sensibili, cognitive, emotive e ludiche del giocatore impegnato in una sessione videoludica. In altre parole, il *gameplay* definisce ciò che “il giocatore fa” quando è coinvolto in una sfida videoludica. Cfr. Guardiola E., “GAMEPLAY DEFINITION: A GAME DESIGN PERSPECTIVE”, *Proceeding of the Game On 19 Conference*, 2019, pp. 1-6. Vedi *Figura 6*.

<sup>194</sup> Burwell C., Miller T., “Let's Play: Exploring literacy practices in an emerging videogame paratext”, *E-Learning and Digital Media*, vol. 13, n. 3-4, 2016, p. 15.

<sup>195</sup> *ibidem*.

<sup>196</sup> Cfr. Gandolfi E., *op. cit.*

sua componente ludica e si trasforma in video, rivelando le modalità con cui gli utenti consumatori del medium creano e danno significato al videogioco. Burwell e Miller osservano come, involontariamente, il *Let's Play* rafforza l'idea che i significati sono costruiti esternamente al videogioco invece che racchiusi in esso.<sup>197</sup> Tale significato emerge nelle conversazioni e interazioni suscitate dal *Let's Play* tra gli utenti spettatori che – attraverso la comunicazione scritta dei commenti su YouTube – rielaborano e approfondiscono il senso del videogioco, costruendo un nuovo significato collettivo in risposta a complessi spunti contestuali, semiotici e sociali. In altre parole, il videogioco si cristallizza e diventa video, la sua azione artificiale è sovrapposta dal commento personale e l'interazione privata con il mondo virtuale si traduce in performance pubblica. In tal senso, Jennifer Nguyen (2018) afferma che i *Let's Play* intesi come registrazioni di esperienze ludiche non propongano tanto esperienza soggettive quanto costruzioni e “performance di personalità ludiche”.<sup>198</sup>

Sebbene non sia chiaro quale sia il punto di partenza esatto del fenomeno *Let's Play*, il giornalista Patrick Klepek ne colloca l'origine tra il 2004 e il 2005, qualche mese prima della prima comparsa di YouTube. Klepek sottolinea come inizialmente la pratica sia stata avviata nel forum “Something Awful”, gestito da videogiocatori che pubblicavano lunghi testi in cui raccontavano esperienze videoludiche affiancate dalle immagini catturate nei mondi virtuali, con lo scopo di condividere la conoscenza del gioco con gli altri utenti del sito.<sup>199</sup> Il racconto è strutturato sotto forma di diario, per cui periodicamente gli utenti/giocatori riportavano memorie delle proprie gesta virtuali, invitando altri utenti a fare lo stesso. Peter Smithe e Alicia Sanchez denotano che tra gli obiettivi di condivisione della propria esperienza rientra l'intenzione di aiutare e collaborare con gli utenti che riscontrano difficoltà nel completamento di una sfida o nell'esplorazione dell'area di un dato videogioco.<sup>200</sup>

Il sito di Machinima Inc. creato da Hugh Hancock vede un'apertura tematica riguardante i video prodotti su altri siti e intorno al 2004 compaiono le prime forme prototipiche di *Let's Play*. Infine, i videogiocatori trovano su YouTube lo spazio adatto a trasformare quelle fotografie e quei tentativi di registrazione videoludica in contenuti audiovisivi da condividere con amici e sconosciuti. La fase

---

<sup>197</sup> Cfr. Burwell C., Miller T., *op. cit.*

<sup>198</sup> Cfr. Nguyen, J., “Esibirsi come videogiocatori nel *Let's Play*”, in Bittanti, M., Gandolfi, E. (A cura di), *Giochi Video. Performance, spettacolo, streaming*, Mimesis, Milano, 2018, pp. 81-100.

<sup>199</sup> Cfr. Klepek P., “Who Invented Let's Play Videos?”, *Kotaku*, 2015. Consultato il 10 ottobre 2021, da: <http://kotaku.com/who-invented-lets-play-videos-1702390484>

<sup>200</sup> Cfr. Smith A. P., Sanchez D. A., “Let's Play, Video Streams, and the Evolution of New Digital Literacy”, *Springer International Publishing Switzerland*, 2015, pp. 520-527.

embrionale e sperimentale del *Let's Play* dura quasi sei anni, periodo nel quale giocatori e spettatori testano le capacità dei mezzi a loro disposizione – videogioco, piattaforme, software di cattura e montaggio video. Solo verso la fine del 2011 la pratica raggiunge una popolarità tale da statuirne un genere, ottenendo un'attenzione diffusa nella *video game culture*. Negli anni di gestazione, il *Let's Play* – in quanto pratica – segue la struttura a diario concepita dagli utenti di “Something Awful” e si distingue sin da subito dagli altri paratesti audiovisivi del videogioco, come *machinima* e *esport*, poiché trascende la necessità di raccontare una storia o concentrarsi sulle abilità del giocatore: il contenuto, i toni e le modalità di creazione del *Let's Play* differiscono da contesto a contesto, l'elemento comune è la presenza – più o meno intrusiva – del giocatore. Jesse De Vos, René Gilas e Jasper van Vught affermano che il giocatore e creatore di *Let's Play* – il *let's player* – non deve essere considerato come un produttore di contenuti video ma come un performer.<sup>201</sup> In tal senso, l'esperienza del performer con un dato videogioco porta a una classificazione di sotto-generi, tipologie e allo stesso tempo modalità di produzione di un *Let's Play*. È possibile distinguere: *blind run*, contenuto in cui il giocatore si mette alla prova per la prima volta con il videogioco, non avendo alcuna esperienza pregressa e “andando alla cieca” sia giocando che condividendo la sua competenza su YouTube; *semi-blind run*, il performer inesperto è affiancato da un abile giocatore che veste i panni di guida; *expert run*, contenuto in cui il giocatore dimostra un'elevata padronanza del videogioco, approfondendone dettagli, segreti e differenti livelli di narrazione; *casual run*, ovvero la forma di *Let's Play* più diffusa, in cui il giocatore con tono rilassato e informale intraprende l'esplorazione di un mondo virtuale conosciuto ma di cui non ha una solida esperienza con l'obiettivo di intrattenere attraverso espedienti comici; infine la *completionist run*, punta a mostrare ogni parte del videogioco, affrontando ogni nemico, raccogliendo ogni oggetto, esplorando ogni area. La tipologia di *Let's Play* ha un impatto anche sulla durata dello stesso. Nel caso di una *casual run* la durata del video – o della serie di video – è determinata dal successo riscontrato in termini di feedback da parte del pubblico, rispetto all'atto performativo sociale intrapreso dal giocatore-performer – al calare degli ascolti, cala la produzione di *Let's Play* che in generale non supera le quindici ore di gioco, suddivise in più video. Diversamente, nel caso di una *completionist run*, l'intento del giocatore è mostrare il videogioco nella sua interezza e a seconda del prodotto interessato, la durata di una serie di video di questo genere può variare dalla decina al centinaio di ore di contenuti.<sup>202</sup> Inoltre, la *casual run* consente un approccio più sciolto all'interazione ludica, in

---

<sup>201</sup> Cfr. De Vos J., Gilas R., van Vught J., “Let's Play game exhibitions: a curator's perspective”, in Funk T., (A cura di), *Video Game Art Reader Volume 1*, Amherst College Press, 2017, pp. 81-88.

<sup>202</sup> *ibidem*.

cui il fallimento, la creatività e le modalità di gioco sovversive – rispetto a quelle previste dagli sviluppatori –, sono messe in primo piano, accompagnate dal commento del performer. Il tono umoristico e disimpegnato è ciò che ha portato popolarità al *Let's Play*, fornendo allo spettatore la percezione di un'attività vicaria rispetto al videogioco guardato, la sensazione di essere parte dell'esperienza, di affiancare qualcuno nella propria avventura.

Rispetto alla distinzione in sotto-generi e tipologie di *Let's Play*, Kris Ligman descrive due gruppi principali in cui può essere classificato il pubblico: lo “spettatore” – un videogiocatore esperto e con una conoscenza pregressa del fenomeno, interessato a guardare un gameplay che evidenzia le abilità del performer – e il “passeggero”, un utente – non necessariamente videogiocatore – che vuole partecipare ed essere coinvolto nell’“avventura del performer”.<sup>203</sup> Gabriel Menotti suggerisce che, enfatizzando il carattere naturalmente spettacolare del videogioco, la voce del giocatore-performer “decreta un processo di umanizzazione che sollecita una relazione empatica da parte dell’audience”.<sup>204</sup> Gli interessi e le modalità di apprendimento del pubblico e dei fan di *Let's Play* può essere descritta impiegando il modello di analisi dell’audience di Daniel Schugurensky. Il sociologo americano distingue tre modelli di apprendimento informale: “auto-diretto”, “incidentale” e “sociale”.<sup>205</sup> Nella prima categoria rientrano gli utenti che apprendono individualmente nozioni nuove, senza l’assistenza formale di un educatore: l’apprendimento avviene tramite il consumo di contenuti e, nel caso del *Let's Play*, l’obiettivo è diventare un giocatore migliore in un videogioco competitivo.

Nel secondo modello di Schugurensky ricadono le forme di apprendimento determinate dalla casualità: guardando un *Let's Play* l’utente scopre un elemento di valore, significativo per l’attività del performer o il videogioco guardato e che non ha precedentemente colto. Infine, rientrano nel modello sociale le conoscenze specifiche apprese durante la condivisione di informazioni con altri utenti nella comunicazione scritta di YouTube. L’apprendimento e gli interessi del pubblico determinano l’impatto della popolarità dei contenuti condivisi su YouTube. Di fatto, nel determinare quale siano i video più utili o quali offrano una migliore qualità – tecnica, estetica, contenutistica –

---

<sup>203</sup> Cfr. Ligman K., “Watching the Game: Videogames as a Function of Performance and Spectatorship”, *dichtung-digital*, 2008.

<sup>204</sup> Cfr. Menotti, G., “I videorec come *gameplay* : la registrazione dei *playthrough* e il coinvolgimento nei videogiochi”, in Bittanti, M., Gandolfi, E. (A cura di), *Giochi Video. Performance, spettacolo, streaming*, Mimesis, Milano, 2018, pp. 103-117.

<sup>205</sup> Cfr. Schugurensky D., “The forms of informal learning: towards a conceptualization of the field”, *Centre for the Study of Education and Work*, 2000, pp. 1-9.

gli utenti considerano tre aspetti: il numero di visualizzazioni del video; la valutazione del video; i commenti lasciati da altri utenti.<sup>206</sup>

In quanto prodotto delle culture partecipative, il *Let's Play* incoraggia gli utenti a condividere le proprie opinioni in pubblico: man mano che le dimensioni – numero di visualizzazioni, di iscritti e interazioni – dei canali YouTube che propongono questo tipo di contenuti aumenta, il linguaggio usato dai performer e i video popolari che realizzano sono imitati da altri utenti/canali, accelerando la trasmissione delle idee e la formazione di una conoscenza collettiva. I video *Let's Play* non solo istituiscono spazi per la creazione di significati collettivi, mobilitano forme di alfabetizzazione e apprendimento associate a fenomeni di appropriazione e ricostruzione digitale, ma dimostrano la presenza e la ramificazione di ciò che Lawrence Lessig ha definito “cultura del remix”.<sup>207</sup> Inizialmente concepito come registrazioni di porzioni di gameplay affiancate da commento e distribuite *in differita* rispetto al momento di ripresa, il *Let's Play* è la prima pratica di *game video* che accoglie la possibilità di essere trasmessa in diretta, concessa dalle nuove tecnologie di live streaming.<sup>208</sup> Da un punto di vista tecnico, è possibile definire il “live streaming” – nel contesto di comune impiego in relazione ai servizi Internet e ai media digitali – come la trasmissione in diretta di contenuti digitali memorizzati ed elaborati su un server remoto. Hendrik Spilker e Terje Colbjørnsen notano che seppure la traduzione dell’espressione “live streaming” con “trasmissione in diretta” è valida per quanto concerne la tecnica, non risulta altrettanto corretta concettualmente.<sup>209</sup> È quindi opportuno tracciare l’origine etimologica e l’applicazione sociale del termine “streaming” per comprenderne la successiva natura legata alla trasmissione in diretta. Traducibile letteralmente come “flusso”, il termine trova il suo primo utilizzo nella metà degli anni Ottanta, in riferimento al traffico – o flusso – di dati informatici propri del computer. Dunque, non ha a che fare con niente di visivo o audiovisivo: le reti geografiche dell’epoca non avevano né la capacità né i protocolli per consentire la trasmissione in tempo reale di qualsiasi cosa che non fosse un testo puro. Successivamente alle trasmissioni testuali, nel 1991 ha luogo la prima trasmissione di

---

<sup>206</sup> Sulla base di questi criteri si configura la struttura algoritmica di YouTube: il sito impiega algoritmi di raccomandazione, suggerimento e classificazione dei contenuti che contribuiscono a catalogare le tipologie di video presenti sulla piattaforma. Cfr. Smith A. P., Sanchez D. A., *op. cit.*

<sup>207</sup> Con questa espressione si fa riferimento a forme di produzione e fruizione di contenuti che sfruttano materiale originario di altri media, tali per cui modalità reticolari e “liquide” di funzionamento che caratterizzano specificatamente l’identità del web sono vicendevolmente adottate in cinema, televisione, musica e letteratura. Cfr. Lessig L., *Remix. Il futuro del copyright (e delle nuove generazioni)*, Etas, Milano, 2009.

<sup>208</sup> Cfr. Smith T., Obrist M., Wright P., “Live-streaming changes the (video) game”, *Proceedings of EuroITV’13*, June 24–26, 2013, pp. 131-138.

<sup>209</sup> Spilker H. S., Colbjørnsen T., “The dimensions of streaming: toward a typology of an evolving concept”, *Media, Culture & Society*, 2020, pp. 1-16.

streaming audio a lunga distanza: il medium radiofonico è il primo a interessarsi a questa nuova forma di comunicazione. Chris Atton ricorda che tra la fine degli anni Novanta e l'inizio del nuovo millennio emergono le prime radio web, ovvero emittenti radiofoniche che si avvalgono di internet per la messa in onda.<sup>210</sup> L'autore osserva che mentre la trasmissione del suono attraverso i protocolli di streaming richiedeva una larghezza di banda relativamente ridotta, lo streaming video rappresentava una sfida maggiore – iniziative come WebTV si sono rivelate infruttuose, ma hanno lasciato intravedere ciò che sarebbe avvenuto in futuro con YouTube, che definisce la svolta più significativa nel contesto dello streaming audiovisivo.<sup>211</sup> YouTube non determina unicamente il successo tecnico della tecnologia streaming video, ma anche quello sociale e culturale: ne conseguono tentativi e sperimentazioni che consentano una trasmissione in diretta di video di lunga durata via internet. In tal senso, YouTube ha effettuato i primi esperimenti di live streaming impiegando tecnologia di terze parti a partire dal 2009, – anno in cui ha esordito trasmettendo un concerto del gruppo rock irlandese U2 e una sessione di domande e risposte con l'ex presidente degli Stati Uniti Barack Obama. Tom Smith, Marianna Obrist e Peter Wright osservano come questi primi test siano stati essenziali per una fase di implementazione tecnologica che ha portato all'integrazione di YouTube Live all'interno del sito a partire dall'aprile 2011.<sup>212</sup> Gli autori scrivono che inizialmente la creazione di contenuti trasmessi in diretta è stata limitata a partner selezionati, continuando la sperimentazione tecnologica fino all'ottobre 2012. Analogamente al medium televisivo, per cui è possibile distinguere il successo della trasmissione in diretta a seguito dell'allunaggio del 1969, anche nel caso di YouTube Live è possibile fare riferimento a un evento di interesse scientifico e politico in quanto testimonianza del successo tecnologico del live streaming. Trattasi del Red Bull Stratos Project, progetto di paracadutismo ad alta quota che ha coinvolto il paracadutista austriaco Felix Baumgartner. Il 14 ottobre 2012, in Nuovo Messico, Baumgartner ha volato per circa 39 chilometri nella stratosfera a bordo di un pallone aerostatico ad elio, per poi gettarsi da questo in caduta libera, in una tuta pressurizzata, atterrando sulla Terra con un paracadute. Il salto, dall'uscita dalla capsula all'atterraggio sul suolo, è durato circa dieci minuti: l'evento trasmesso in diretta streaming su YouTube Live è stato seguito da più di otto milioni di

---

<sup>210</sup> Cfr. Atton C., *An Alternative Internet: Radical Media, Politics and Creativity*. Edinburgh University Press, 2004.

<sup>211</sup> Ai fini del presente elaborato è opportuno sottolineare che prima di YouTube, l'industria del porno è stata la prima a promuovere nuove innovazioni e soluzioni nel campo del live streaming – come è possibile osservare nel secondo capitolo. Cfr. Keilty P., “Desire by design: pornography as technology industry”, *Porn Studies*, vol. 5, n. 3, 2018, pp. 338-342.

<sup>212</sup> Cfr. Smith T., Obrist M., Wright P., *op. cit.*

utenti.<sup>213</sup> Dopo circa un anno dall'evento, la creazione di dirette streaming è stata aperta a tutti gli utenti iscritti alla piattaforma ed è diventata uno standard, con gradualità miglioramenti nella qualità tecnica. La genesi di YouTube Live è da attribuire anche ad altre piattaforme digitali dedicate alla trasmissione in diretta di contenuti emerse negli anni del Dieci del ventunesimo secolo: trattasi di siti differenti, ognuno dei quali caratterizzato da una tecnologia e impegnato in un'area di interesse specifica. Il servizio offerto da YouTube Live si comporta tecnicamente come gli altri servizi di live streaming in emersione, consentendo agli utenti di trasmettere in diretta contenuti mediante qualsiasi dispositivo di registrazione – sia esso una telecamera o la cattura dello schermo del computer. William Hamilton, Oliver Garretson e Andruid Kerne affermano che piattaforme di live streaming come YouTube Live propongono video – considerabili in quanto prodotti – gestiti in tempo reale da performer (i cosiddetti *streamer*), i quali creano una sorta di spazio performativo e spazio partecipativo dove gli utenti, che possono essere attivi o passivi, formano e rappresentano una vera e propria “comunità partecipativa”.<sup>214</sup> YouTube Live deriva dalla convergenza di pratiche e modelli *grassroots* e di *broadcast media* tradizionali (televisione, radio) che Jenkins evidenzia come “le nuove possibilità di creazione e fruizione da parte di una comunità di consumo, formatasi intorno a pratiche *rimediaive*<sup>215</sup> ed interpretative”.<sup>216</sup> La presenza di comunità partecipative è uno dei motori principali di piattaforme di questo tipo, in compresenza e convergenza con la costruzione di contesti e luoghi terzi in cui sono forti le componenti di inclusione, dialogo e scambio mutuale di atti esperienziali. Tra i contenuti proposti su YouTube Live il *Let's Play* non riesce ad affermarsi, probabilmente a causa di un'interfaccia che non presenta funzioni specifiche dedicate al videoludico.<sup>217</sup> Inoltre, il servizio in live streaming nasce come supplemento di una piattaforma di condivisione audiovisiva esistente, utilizzata per caricare video pre-registrati: di conseguenza, YouTube Live è relegato in qualche modo a una funzione “aggiuntiva” piuttosto che a parte integrata del servizio offerto dal sito. Riprendendo la classificazione di YouTube, si rammenta che

---

<sup>213</sup> Cfr. Law J., Blue R., Clark J., “Testing, Integration, and Lessons Learned from the Red Bull Stratos Project”, *Aerospace Medical Association 84th Annual Scientific Meeting*, 2013.

<sup>214</sup> Cfr. Hamilton W., Garretson O., Kerne A., “Streaming on twitch: Fostering participatory communities of play within live mixed media”, *Conference on Human Factors in Computing Systems - Proceedings*, 2014, pp. 1315-1324.

<sup>215</sup> Nel loro studio seminale “Remediation: Understanding New Media”, i teorici Jay David Bolter e Richard Grusin formulano il neologismo *remediation*, rimediazione, per indicare una caratteristica distintiva dei nuovi media digitali: i media interagiscono continuamente tra di loro, in un continuo processo di confronto ed integrazione, facendo sì che un medium sia in realtà un ibrido di diversi elementi. In altre parole, la rimediazione è la rappresentazione di un medium di massa in un altro, vale a dire l'impiego di alcune caratteristiche tipiche del primo in un secondo. Cfr. Bolter J.D., Grusin R., *Remediation: Understanding New Media*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, Stati Uniti, 1999.

<sup>216</sup> Jenkins H., *op. cit.*, 2016, p. 61.

<sup>217</sup> Cfr. Smith T., Obrist M., Wright P., *op. cit.*

YouTube Live subisce un'ulteriore ridimensionamento a categoria, denominata "Dal vivo". Facilità d'uso, ergonomia, affettività, inclusione, retribuzione equilibrata, empatia piattaforma-utente, sono solo alcune delle motivazioni per le quali gli individui si sentono spinti a scegliere un ecosistema piuttosto che un altro, in cui consumare contenuti, inserire ed esperire desideri, necessità, bisogni. In tal senso, YouTube Live offre un servizio ancora troppo tradizionale e poco desiderabile, mentre altri siti sfruttano sapientemente il potenziale del live streaming: è questo il caso di Twitch.tv, piattaforma di live streaming inerente l'ambito videoludico (e non solo), che sembra rivelarsi opzione di scelta di maggior interesse da parte degli utenti rispetto a YouTube Live.

### 1.3 L'architettura di Twitch e il gioco video live

*Twitch: il live streaming come cultura e medium*

Il servizio offerto da YouTube ha condizionato i rapporti virtuali tra persone, portando alla creazione di ciò che José van Dijck, Thomas Poell e Martijn de Waal definiscono *Platform Society*: trattasi di “un assemblaggio di piattaforme interconnesse governate da un particolare insieme di meccanismi che modellano le pratiche quotidiane”.<sup>218</sup> Secondo gli autori le piattaforme digitali stanno progressivamente infiltrando (e convergendo con) le istituzioni (offline, tradizionali) e le pratiche che strutturano sul piano organizzativo le società democratiche. In tal senso, hanno scelto l'espressione *Platform Society* – società delle piattaforme –, che enfatizza l'inestricabile relazione tra le piattaforme on-line e le strutture sociali: “esse non riflettono il sociale: producono le strutture sociali nelle quali viviamo”.<sup>219</sup> Nonostante la loro importanza crescente, lo status delle piattaforme è poco chiaro sia per quanto riguarda il loro funzionamento, sia per quanto riguarda le politiche, i valori e soprattutto la responsabilità verso gli utenti – il pubblico – e i contenuti.<sup>220</sup> Nel loro studio, van Dijck, Poell e de Waal individuano i processi che sono alla base del funzionamento delle piattaforme: *datificazione, mercificazione e selezione*.<sup>221</sup>

La prima espressione fa riferimento alle capacità delle piattaforme di tradurre in dati caratteristiche e aspetti della realtà che non erano precedentemente quantificabili: le informazioni raccolte sono molteplici, dalle variabili demografiche a tratti del comportamento quotidiano – espressi in termini di tempo passato sulla piattaforma, posizione geografica e credenziali di accesso – con l'obiettivo di misurare in maniera più efficace le emozioni degli utenti, così da poterle profilare. La mercificazione riguarda la capacità di trasformare contenuti ed emozioni in merci – o valute – che possono essere scambiate all'interno e all'esterno delle piattaforme: tali beni sono valorizzati mediante quattro differenti tipologie di valuta – l'attenzione, i dati, gli utenti e il denaro – con lo scopo di rafforzare e allo stesso tempo indebolire – economicamente e figurativamente – gli utenti. Infine, la selezione fa riferimento ai processi impiegati dalle piattaforme per guidare l'utente verso

---

<sup>218</sup> van Dijck J., Poell T., de Waal M., *Platform Society. Valori pubblici e società connessa*, Guerini Scientifica Editore, Milano, 2019, p. 27.

<sup>219</sup> *ivi*, p. 24.

<sup>220</sup> Secondo questa prospettiva, van Dijck, Poell e de Waal definiscono piattaforma qualsiasi “architettura digitale programmabile, progettata per organizzare interazioni tra utenti – non solo utilizzatori finali, ma anche imprese commerciali istituzioni pubbliche: essa è orientata alla raccolta sistematica, al trattamento algoritmico, alla circolazione e alla monetizzazione dei dati degli utenti”. In altre parole, la piattaforma digitale è alimentata da dati, automatizzata e organizzata attraverso algoritmi e interfacce, formalizzata attraverso rapporti di proprietà orientati da precisi modelli di business e governata da specifici termini di utilizzo. *ivi*, p. 38.

<sup>221</sup> Rispettivamente, in originale, *datification, mercification and selection*.

contenuti specifici: gli utenti – valutando, cercando e condividendo – filtrano contenuti e servizi, per cui la selezione diviene la capacità delle piattaforme di attivare e filtrare l'attività dell'utente attraverso interfacce e algoritmi, mentre gli utenti interagendo con questi ambienti codificati, possono condizionare la visibilità e la disponibilità online di determinati contenuti, servizi o persone".<sup>222</sup> Per le caratteristiche strutturali che la contraddistinguono in quanto piattaforma digitale, Twitch.tv<sup>223</sup> (d'ora in avanti Twitch) rappresenta un oggetto di studio fecondo non solo nell'ambito dei *digital media studies* e *game studies*, ma più in generale per l'impatto che sta avendo nel processo di socializzazione contemporaneo attraverso i fenomeni e le pratiche summenzionate, (ri)configurate secondo la formula del live streaming. Twitch costituisce la base da cui si origina l'oggetto di studio del presente elaborato: l'analisi della piattaforma necessita la ricostruzione storica dei processi che hanno portato alla sua definizione (in quanto azienda e servizio), l'osservazione delle dinamiche sociali, degli usi e costumi propri del sito, in grado di affermarsi in quanto medium e generatore di una nuova sottocultura videoludica che emerge a partire da un atto performativo fruito in diretta, pubblicamente, determinando differenti gradi di partecipazione e coinvolgimento da parte dell'utente spettatore.

La letteratura esistente relativa a Twitch ha contribuito a definire il live streaming videoludico in base a forma e contenuto,<sup>224</sup> compendiare l'evoluzione della piattaforma analizzando sia il punto di vista dei creatori di contenuto che degli spettatori mediante analisi di carattere qualitativo e quantitativo;<sup>225</sup> valutare l'impatto del game live streaming sull'industria videoludica tout-court;<sup>226</sup> esaminare i rapporti di partecipazione degli utenti, la creazione di comunità di spettatori e la loro

---

<sup>222</sup> *ivi*, p. 89.

<sup>223</sup> Il dominio del sito ".tv", indica una convergenza con l'esperienza televisiva, che Jean Baudrillard definisce "incarnazione vivente del ludico: non si può più far altro che giocare, cambiare canale, mescolare i programmi, montarli a proprio piacimento". Cfr. Baudrillard J., *Della seduzione*, Edizioni SE, Milano, 1997.

<sup>224</sup> Cfr. Kaytoue M., Silva A., Cerf L., Meira W., Raïssi C., "Watch me playing, i am a professional: a first study on video game live streaming", *Proceedings of the 21st International Conference on World Wide Web (WWW '12 Companion)*, 2012, pp. 1181-1188; Taylor T.L., *Watch me play: Twitch and the rise of game live streaming*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2018.

<sup>225</sup> Cfr. Spilker H. S., Colbjørnsen T., "The dimensions of streaming: toward a typology of an evolving concept", *Media, Culture & Society*, 2020, pp. 1-16; Obreja M. D., "Toward a multidimensional streaming: A thematic case study of two Twitch channels", *New Media & Society*, 2021, pp. 1-20; Striner A., Webb M.A., Hammer J., Shannon Cook A., "Mapping Design Spaces for Audience Participation in Game Live Streaming" *Proceedings of the CHI Conference on Human Factors*, n. 329, 2021, pp. 1-15.

<sup>226</sup> Cfr. Bruns A., "The User-Led Disruption: Self-(Re)broadcasting at *Justin.tv* and Elsewhere", *Proceedings of EuroITV'09*, 2009, pp. 87-90; Smith T., Obrist M., Wright P., "Live-streaming changes the (video) game", *Proceedings of EuroITV'13*, June 24–26, 2013, pp. 131-138.

correlazione;<sup>227</sup> studiare l'infrastruttura e l'interfaccia del sito in rapporto alle dinamiche performative da esso promosse.<sup>228</sup>

Il contributo principale e di maggior rilievo per qualsiasi ricerca che prende in esame Twitch su scala internazionale risiede nello studio seminale svolto da T. L. Taylor, *Watch me play: Twitch and the rise of game live streaming*, pubblicato nel 2018. L'autrice sottolinea che il gioco è diventato una presenza mediatica potenzialmente costante nelle nostre vite, con il potere di plasmare il modo in cui lavoriamo, giochiamo e socializziamo con gli altri. Taylor continua a delineare le grandi poste in gioco di queste connessioni, affermando che “la vita quotidiana, piena di lavoro e di svago, è il luogo in cui le persone navigano regolarmente in sistemi socio-tecnici profondamente politici e culturalmente produttivi”.<sup>229</sup> Tenendo presente questa dinamica, Jacob Mertens scrive nella sua recensione che:

*Watch Me Play* si concentra sulla piattaforma Twitch, in cui i giocatori possono trasmettere in diretta il loro gioco e costruire un pubblico online di abbonati. Il libro offre un modello per considerare i molti modi in cui la politica si rivolge sia ai broadcaster sia agli spettatori, concentrandosi sul modo in cui la piattaforma mercifica le idee di gioco e di comunità, struttura complesse pratiche di lavoro e regola frettolosamente le formazioni comunitarie che hanno luogo sul sito.<sup>230</sup>

Il lavoro di Taylor è dunque tenuto in considerazione in quanto materia prima per l'analisi di Twitch che segue nelle pagine di questo elaborato, ri-affermando, contestando e integrando quanto scritto dall'autrice americana in una delle fasi di maggior successo della piattaforma, con uno studio che parte dalla sua evoluzione e termine nell'analisi dei processi di post-spettatorialità e ludo-narrazione concepiti, promossi e diffusi da Twitch.

---

<sup>227</sup> Cfr. Gandolfi E., “To watch or to play, it is in the game: The game culture on Twitch.tv among performers, plays and audiences”, *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, vol. 8 n. 1, 2016; Sjöblom M., Törhönen M., Hamari J., Macey J., “The ingredients of Twitch streaming: Affordances of game streams”, *Computers in Human Behavior*, vol. 92, pp. 20-28, 2019.

<sup>228</sup> Cfr. Walker A., “Watching Us Play: Postures and Platforms of Live Streaming”, *Surveillance & Society*, vol. 12, n. 3, 2014, pp. 437-442; Johnson R. M., Woodcock J., “The impacts of live streaming and Twitch.tv on the video game industry”, *Media, Culture & Society*, vol. 41, n. 5, 2018, pp. 1-19.

<sup>229</sup> Cfr. Taylor T.L., *Watch me play: Twitch and the rise of game live streaming*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2018, p. 11.

<sup>230</sup> Mertens J., “Review of Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming, by T. L. Taylor”, *The Velvet Light Trap*, vol. 84, 2019, p. 76.

Come spiegano sia Taylor che Roberto Carradore e Laura Carrera la storia di Twitch risale al 2007, ad appena due anni dalla nascita di YouTube, ad opera di quattro imprenditori digitali americani: Justin Kan, Emmett Shear, Michael Seibel e Kyle Vogt.<sup>231</sup> I primi due, nell'anno precedente, creano il calendario web Kiko.com, un progetto apparentemente fallimentare ma che riscuote successo economico a seguito dell'acquisizione – avvenuta tramite asta su Ebay – da parte dell'azienda canadese Tucows.<sup>232</sup> Conclusi gli studi presso la Yale University e trasferitisi a San Francisco, in collaborazione dell'investitore Paul Graham, Kan, Shear, Seibel e Vogt decidono di fondare il sito Justin.tv, il cui scopo sarebbe stato quello di trasmettere quotidianamente in live streaming tutta la vita di Justin Kan. Dopo aver creato l'infrastruttura del sito web e l'apparecchiatura necessaria al progetto – una telecamera allacciata a un berretto e collegata a un computer posto nello zaino di Kan – la piattaforma è online a partire da marzo 2007. Di fatto, trattasi di una sorta di reality show sulla scia di prodotti culturali come il romanzo *Grande Fratello* o i film *Being John Malkovich* e *The Truman Show*. In altre parole, la piattaforma è orientata a ciò che Taylor definisce *lifecasting*, ovvero il processo di trasmissione in diretta della propria quotidianità, documentata in ogni suo momento attraverso tecnologie ad-hoc.<sup>233</sup>

Lo stesso Emmett Shear, in un'intervista rilasciata per la rivista *Fast Company*, afferma che Justin.tv avrebbe reso concreta la possibilità di una nuova forma di reality TV basata sullo streaming della vita delle persone 24 ore su 24, 7 giorni su 7 e che questo sarebbe stato il loro business, partito con un investimento iniziale di 50.000 dollari. Justin Kan trasmetteva tutto, dalle sessioni di coding al sonno, affermando che la sua missione sarebbe stata quella di “democratizzare i video in diretta”.<sup>234</sup> Dopo una brevissima fase di sperimentazione mono-canale, il sito apre le porte al pubblico consentendo agli utenti iscritti non solo di assistere ai contenuti prodotti da Justin Kan

---

<sup>231</sup> Cfr. Carradore R., Carrera L., “Vivere e sopravvivere nella *community* videoludica di Twitch Italia”, *H-ermes. Journal of Communication*, vol. 15, 2019, pp. 109-140.

<sup>232</sup> Cfr. Noss W., “Why we bought Kiko.com”, *Tucows*, 5 settembre 2006. Consultato il 16 ottobre 2022, da: <https://www.tucows.com/news/why-we-bought-kiko-com>.

<sup>233</sup> Sin dalle prime pagine del suo studio, a fianco di quello di *lifecasting*, Taylor introduce il concetto di *network broadcasting*. L'autrice lo descrive come una nuova forma di comunicazione sociale-audiovisiva tipica del *game video*, connessa alla volontà di trasformare il (video)gioco, altrimenti privato, in intrattenimento pubblico. Come sarà possibile osservare a più riprese nel presente elaborato, questa peculiarità emergente della cultura videoludica è parte di un cambiamento più ampio che si sta verificando nel panorama mediale audiovisivo. Con l'istituzionalizzazione di percorsi alternativi di produzione e distribuzione, il live streaming videoludico si afferma come parte di una trasformazione più ampia in corso all'interno delle industrie dei media, che coinvolge – prima e dopo – la pornografia. Taylor T.L., *op. cit.*, p. 11

<sup>234</sup> Cfr. Rice A., “The Many Pivots of Justin.Tv: How a Livecam Show Became Home to Video Gaming Superstars.” *Fast Company*, 15 giugno 2012. Consultato il 16 settembre 2022, da: <https://www.fastcompany.com/1839300/many-pivots-justintv-how-livecam-show-became-home-video-gaming-superstars>.

ma anche di crearne di propri, divenendo pertanto un sito multi-canale. Justin.tv si inserisce in un vasto gruppo di siti web di condivisione audiovisiva che comprende anche piattaforme come il leader di mercato YouTube, i suoi concorrenti Revver e Break, e la piattaforma sostenuta dall'ex vice presidente americano Al Gore, Current.tv.<sup>235</sup> Pur essendo organizzati in modo diverso e coprendo segmenti di mercato divergenti, in definitiva ognuno di questi siti consente ai propri utenti di condividere video autoprodotti – secondo dinamiche do it yourself – nella speranza di trovare un pubblico che va da un piccolo numero di familiari, amici e appassionati a comunità di spettatori composte da migliaia o milioni di utenti unici. Justin.tv, tuttavia, si discosta da questa formula consolidata, consentendo ai suoi utenti trasmettere in diretta e archiviare temporaneamente sui propri server qualsiasi contenuto audiovisivo.<sup>236</sup> Inoltre, come scrive Axel Bruns, Justin.tv oltre a incoraggiare la trasmissioni in diretta di contenuti originali creati dagli utenti, ottiene successo in quanto sito di ritrasmissione (generalmente non autorizzata) di contenuti televisivi provenienti da programmi diffusi in tutto il mondo, con particolare attenzione alle trasmissioni sportive.<sup>237</sup> In questa fase del tutto embrionale – se paragonata ad oggi – l'accesso a Justin.tv è completamente gratuito, sia in termini di creazione del contenuto che nel caso della sua fruizione: analogamente alla maggior parte dei siti sviluppati nei primi anni Dieci del ventunesimo secolo, tutto ciò che serve è un indirizzo e-mail con cui iscriversi alla piattaforma.

Ne consegue la nascita di una “gift economy”,<sup>238</sup> ovvero di una logica economica fondata sul scambio e la diffusione totalmente gratuita di contenuti audiovisivi. Nel caso di Justin.tv gli utenti trasmettono gli eventi sportivi che sono prontamente disponibili sui canali televisivi locali e, a loro volta, traggono profitto dalla possibilità di guardare gli eventi sportivi ritrasmessi da altri utenti di

---

<sup>235</sup> Vedi *Figura 7*.

<sup>236</sup> Al momento della sua creazione, le linee guida del sito prevedono la trasmissione di qualsiasi contenuto video fatta eccezione per generici “atti di violenza e/o sessualità espliciti”. In seguito la normativa vigente sul sito muta e come sarà possibile dimostrare nel secondo capitolo di questo elaborato, lascia spazio alla trasmissione di contenuti ambigui, subdoli ed equivoci.

<sup>237</sup> Cfr. Bruns A., “The User-Led Disruption: Self-(Re)broadcasting at *Justin.tv* and Elsewhere”, *Proceedings of EuroITV'09*, 2009, pp. 87-90.

<sup>238</sup> La “gift economy” – tradotta letteralmente “economia del dono” – è un sistema di scambio in cui gli oggetti di valore non sono venduti, ma piuttosto donati senza un accordo esplicito per una ricompensa immediata o futura. Le norme e le usanze sociali regolano il valore del dono in una “gift economy”; sebbene ci sia una certa aspettativa di reciprocità, i doni non sono dati in uno scambio esplicito di beni o servizi per denaro, contrastando sia l'economia di baratto che l'economia di mercato, in cui i beni e i servizi sono principalmente scambiati esplicitamente per il valore ricevuto in denaro. Cfr. Zeitlyn D., “Gift economies in the development of open source software: anthropological reflections”, *Research Policy*, vol. 32, n. 7, 2003, pp. 1287-1291.

altre parti del mondo.<sup>239</sup> Ciò è particolarmente evidente nel contesto dei grandi eventi sportivi: ad esempio, mentre per gli spettatori di molte nazioni non europee il Campionato Europeo di calcio 2008 non sarebbe stato disponibile in diretta sui canali televisivi locali, essi avrebbero potuto guardare praticamente tutte le partite in diretta tramite Justin.tv, seppur commentati in altra lingua. Nell'introduzione al suo volume Taylor contribuisce ad affermare che Justin.tv è diventata una piattaforma di successo internazionale proprio grazie alla ritrasmissione di eventi sportivi in diretta: tutto, dalla National Football League (NFL) e Major League Baseball (MLB) alle partite dell'Ultimate Fighting Championship (UFC), poteva essere trovato online in tempo reale.<sup>240</sup> Le conseguenze di questo fenomeno divenuto presto di massa, sono state chiare sin da subito e hanno visto il coinvolgimento sia di società media che di legislatori. In particolare, nel 2011, Zuffa LLC, azienda proprietaria del campionato americano UFC ha rivolto la sua attenzione non solo ai singoli utenti, ma anche a Justin.tv stessa, muovendo accusa, sostenendo che la piattaforma non solo "chiudeva un occhio" sulla pirateria, ma che aveva spontaneamente indotto i suoi utenti a commettere violazioni del copyright. Justin.tv ha reagito, facendo leva soprattutto su uno dei "Safe Harbor" del Digital Millennium Copyright Act (DMCA), che cerca di proteggere i proprietari di piattaforme che cercano di agire come canali neutrali, rispondendo comunque alle violazioni dei contenuti quando ne vengono a conoscenza. Un anno dopo l'accusa, Justin.tv e l'UFC hanno risolto la causa tramite patteggiamento.

Nel frattempo l'attenzione degli utenti si era spostata da contenuti trasmessi in diretta riguardanti la propria quotidianità – evoluti nel tempo dall'emulsione dell'attività originale di Justin Kan – ai primi *Let's Play* realizzati in live streaming all'interno del sottodominio di Justin.tv noto come *gaming.justin.tv*. L'immediata crescita degli account dedicata al videoludico è stata attentamente seguita dal co-creatore Emmett Shear e dopo due anni, nel 2011, nasce Twitch.tv, sito unicamente dedicato al game live streaming, a riprova della forza con cui la comunità di videogiocatori si stesse imponendo su Justin.tv. Twitch emerge come uno dei progetti paralleli di Justin Kan – tra cui si

---

<sup>239</sup> Bruns (2009) osserva come, successivamente e parallelamente alla diffusione delle pratiche di ritrasmissione sportiva di Justin.tv, nascono diversi siti web di "guida alla trasmissione": emulando i motori di ricerca di contenuti *peer to peer*, non offrono il contenuto ritraspresso in sé ma semplici link che rimandano a specifiche trasmissioni sportive in corso su Justin.tv; "l'obiettivo è riprodurre le guide cartacee televisive che aiutano gli spettatori a muoversi tra i programmi e il palinsesto dei singoli canali". Cfr. Bruns A., *op. cit.*, p. 88.

<sup>240</sup> Taylor T.L., *op. cit.*, p. 55.

annoverano anche Socialcam<sup>241</sup> ed Exec<sup>242</sup> – che si afferma in quanto “imprenditore seriale”, vale a dire un individuo la cui professione è fondare, amministrare ed eventualmente vendere società.<sup>243</sup> In pochi mesi dalla sua genesi, Twitch rimodella totalmente il mercato del live streaming. Sky LaRell Anderson ricorda come l’attenzione al fenomeno del *Let’s Play* contribuisce a inserire Twitch in un segmento di spettatori ancora inesplorato.<sup>244</sup> Il sito ospita un’ampia varietà di giochi appartenenti a generi differenti e di streamer amatoriali e professionisti: se i primi attirano migliaia di spettatori in ogni sessione – basta una breve navigazione sul sito per trovare centinaia di canali a qualsiasi ora del giorno –, i grandi tornei di *esports* raggiungono, in genere nel corso di un fine settimana, milioni di spettatori. In quest’ultimo caso, Taylor (2018) ricorda come il live streaming offre ai giocatori e alle squadre di sport professionistici “l’opportunità di costruire il proprio pubblico, il loro marchio e

---

<sup>241</sup> Socialcam è stata un’applicazione mobile di video per iPhone, Android e Windows Phone, distribuita a partire dal 7 marzo 2011 e la cui attività è cessata il 28 ottobre 2015. Nel luglio 2012 l’applicazione ha superato la cifra record di 16 milioni di download ed è stata acquisita dall’azienda americana Autodesk per 60 milioni di dollari. Tra le principali funzionalità dell’app si annovera la possibilità di selezionare e applicare filtri visivi ai video, così come tracce audio e colonne sonore, al fine di sostituire il software fotografico integrato negli smartphone. Justin Kan stesso sostiene che se avesse avuto maggiore fiducia in Socialcam, sarebbe diventata ciò che oggi è TikTok. Cfr. Kan J., “We ALMOST started "TikTok" instead of Twitch?! | Storytime with Justin Kan”, *YouTube*, 18 febbraio 2021. Consultato il 5 dicembre 2022, da: <https://youtu.be/OBPMGhnov-8>.

<sup>242</sup> Exec era una società con sede a San Francisco che forniva ad aziende e privati l’accesso ad assistenti personali su richiesta, in grado di svolgere mansioni come consegne, montaggio di mobili, ricerche e servizi di pulizia domestica. La società è stata nominata da Techcrunch per il 2012 TechCrunchie Award for Fastest Rising Startup. Cessata l’attività a pochi anni dalla sua nascita, Exec è tra le prime startup a inserirsi apertamente nel mercato della “gig economy”, vale a dire sul modello economico basato sul lavoro a chiamata, occasionale e temporaneo, e non sulle prestazioni lavorative stabili e continuative, caratterizzate da maggiori garanzie contrattuali. I lavoratori occasionali impiegati in questo modello ottengono flessibilità e indipendenza, ma poca o nessuna sicurezza del posto di lavoro – i datori di lavoro risparmiano evitando di pagare benefit come la copertura sanitaria e le ferie pagate. Il termine è mutuato dal mondo della musica, in cui gli artisti prenotano “gigs” – “concerti” o “spettacoli” –, impegni singoli o di breve durata in vari locali. Cfr. Stewart A., Stanford J., “Regulating work in the gig economy: What are the options?”, *The Economic and Labour Relations Review*, vol. 28, n. 3, 2017, pp. 420–437.

<sup>243</sup> Sintomo della cultura imprenditoriale e manageriale americana, l’“imprenditore seriale” vende o si ritira da un’azienda prima di avviarne un’altra, oppure gestisce più aziende contemporaneamente, delegando i ruoli di leadership ad altre persone. Oltre a fondare le proprie aziende, queste figure spesso investono o sono coinvolti in altre startup in fase iniziale. Questo tipo di imprenditore è in genere esperto nell’identificare nuove opportunità di business e nel creare una visione per un’azienda. Tendono a essere più entusiasti delle prime fasi di un’impresa, compresi compiti come la concettualizzazione del prodotto, la creazione del team e l’attrazione di investimenti. Nel suo cortometraggio documentaristico sulla storia di Justin.tv, la regista americana Ondi Timoner ricostruisce l’attività imprenditoriale di Kan fino al 2012. Successivamente, il giovane americano fonda altre tre società – The Drop, Atrium e Fractal – accompagnando pubblicamente la propria attività con un canale YouTube dedicato. Cfr. Lafontaine F., Shaw K., “Serial entrepreneurship: Learning by doing?”, *Journal of Labor Economics*, vol. 34, n. S2, 2016, pp. 217-254; cfr. Timoner O., *Justin.tv's Justin Kan: The story of a serial entrepreneur*, Interloper Films, 2012.

<sup>244</sup> Cfr. Anderson L. S., “Watching People Is Not a Game: Interactive Online Corporeality, Twitch.tv and Videogame Streams”, *The international journal of computer game research*, vol. 17, n. 1, 2017.

i loro guadagni, mentre trasmettono le sessioni di allenamento direttamente dalle loro camere da letto; essere un fan degli esport diventa improvvisamente molto più facile con il live streaming”.<sup>245</sup> È necessario sottolineare però che la crescita e diffusione del live streaming videoludico non è semplicemente imputabile e riconducibile all’evoluzione degli esports, ma è strutturata anche da cambiamenti più ampi nella cultura (video)ludica e nella condivisione del gioco tra individui. Il live streaming permette ai giocatori di tutti i tipi di trasformare la propria attività privata in intrattenimento pubblico. Laddove siti come YouTube hanno da tempo attinto a questa dimensione con la possibilità di distribuire contenuti *game video*, il live streaming alza la posta offrendo ai broadcaster l’opportunità di interagire con il proprio pubblico in tempo reale attraverso una finestra di chat sincrona.

Twitch diventa il punto d’incontro tra i cambiamenti che la società odierna sta vivendo per quanto riguarda le modalità di fruizione dei contenuti video e videogiocatori che, se pur in parte già abituati a seguire la loro passione con altri mezzi, trovano in servizi di trasmissione in diretta come Twitch la loro dimensione “televisiva” e sociale. Nel loro recente studio circa il live streaming, inteso come “tipologia di un concetto in evoluzione”, Spilker e Colbjørnsen osservano che questo è passato dalla periferia al centro dell’attenzione del Web 2.0., interessando tutti i settori dei media tradizionali, offrendo soluzioni di trasmissione in diretta disponibili in una moltitudine di varianti; l’ascesa di una piattaforma come Twitch è stata strettamente legata alla promessa di libertà e flessibilità individuali che solo una dinamica come il live streaming può offrire.<sup>246</sup> Era diventata una sorta di verità consolidata negli studi sui media che solo lo sport e altri grandi eventi avrebbero sostenuto la linearità e la vivacità della televisione tradizionale. In quest’ottica, la crescente popolarità del live streaming in varie forme può essere stata una sorta di sorpresa. Tuttavia, il live streaming si è espanso sia come forma generata dagli utenti che come attività professionale. La crescita complessiva del live streaming come mezzo per nuove forme di trasmissione e contenuti di gioco è indiscutibile.

Nel 2014, considerato il costante aumento di iscritti a Twitch, e la prospettiva “seriale” dei fondatori del sito, con una manovra di rebranding, Kan e Shear decidono di rinominare l’intera società – comprensiva del morente Justin.tv – in Twitch Interactive, Inc. e di guardarsi intorno per un’ipotetica acquisizione da parte di società media di rilievo, guadagnando profitto dall’attività gestita sinora. A seguito di due contrattazioni fallite, rispettivamente con Google – già proprietaria di YouTube – e Yahoo – il cui amministratore delegato non condivideva il focus sui contenuti

---

<sup>245</sup> Taylor T.L., *op. cit.*, p. 6. Vedi *Figura 8*.

<sup>246</sup> Cfr. Spilker H. S., Colbjørnsen T., *op. cit.*

videoludici – nell'estate del 2014 Twitch Interactive, Inc. è acquistata Amazon per 970 milioni di dollari – pochi mesi dopo Justin.tv cessa definitivamente di esistere, lasciando spazio unicamente a Twitch. Carradore e Carrera osservano come nei primi anni in seguito all'acquisizione, il colosso dell'e-commerce abbia mantenuto una linea di azione e un approccio aziendale non invasivo rispetto ai contenuti condivisi sulla piattaforma, agli streamer e agli spettatori: Amazon ha promosso e incrementato notevolmente il bacino di utenza, amplificando la visibilità esterna del sito e, di conseguenza, provocando un aumento non indifferente degli introiti per gli streamers.<sup>247</sup> Nei primi due anni successivi all'acquisizione l'immagine globale della piattaforma è rimasta sostanzialmente intatta, consolidando di conseguenza l'identità di Twitch come servizio e community dedicata al videogioco. A partire dal 2016, grazie agli investimenti economici e tecnologici caldeggiati da Amazon, Twitch ha notevolmente esteso sia la qualità che la quantità dei contenuti – trasmissioni in diretta – presenti sulla piattaforma: riproponendo la visione originale di Justin.tv, sono state introdotte categorie dedicate a musica ed arte, ed è stata formalmente rimossa l'esclusività dell'ambito videoludico, al fine di incentivare la creazione di contenuti in ambiti differenti.<sup>248</sup> Nuovamente, Taylor scrive che oltre alla diverse e talvolta sperimentali trasmissioni di carattere videoludico, “Twitch è divenuto uno spazio di condivisione di processi creativi”,<sup>249</sup> come la realizzazione di costumi cosplay o di opere d'arte, la trasmissione di sessioni di pratica musicale e concerti su larga scala ma anche di momenti di *social eating*.<sup>250</sup>

Le nuove attività condivise in live streaming da utenti provenienti da tutto il mondo si traducono presto in categorie vere e proprie che, disponibili nel sito, guidano lo spettatore nella scelta del

---

<sup>247</sup> Carradore R., Carrera L., *op. cit.*, p. 110.

<sup>248</sup> Tutt'oggi Twitch è una piattaforma definita dal suo rapporto con il medium videogioco: se in una prima fase sperimentale la relazione con l'industria videoludica era per lo più relegata a tornei o campionati di esports, dal 2016 in poi le aziende produttrici di videogiochi, improvvisamente sensibilizzate dal potenziale del live streaming come strumento per far conoscere i loro prodotti ai giocatori di tutto il mondo e generare *brand awareness*, hanno iniziato a impiegare Twitch come spazio promozionale per processi di marketing. Dall'organizzazione di eventi di lancio a conversazioni in diretta con gli sviluppatori, numerose software house utilizzano questo spazio come nuova forma di relazioni pubbliche e supporto al cliente. Cfr. Johnson R. M., Woodcock J., “The impacts of live streaming and Twitch.tv on the video game industry”, *Media, Culture & Society*, vol. 41, n. 5, 2018, pp. 1-19.

<sup>249</sup> Taylor T.L., *op. cit.*, p. 9.

<sup>250</sup> Il significato di *social eating* – tradotto letteralmente “mangiare sociale” – è molteplice: indica un processo di condivisione, di rafforzamento dei rapporti sociali e di lavoro, arricchimento culturale e umano e libero sfogo alla passione per la cucina sia dal punto di vista dell'host che ospita e prepara, sia da quello di chi ama mangiare e stare in compagnia. Numerosi studi hanno individuato il profilo del *social eater* in quanto utente di età compresa tra i 25 e 45 anni, appassionato di tecnologia e aperto a nuove esperienze: trattasi di persone che sentono la necessità di riappropriarsi del rapporto diretto con altri individui, per cui la cena o il pranzo sociali, rappresentano la perfetta sintesi tra il contatto virtuale e la conoscenza in prima persona. Cfr. Privitera D., Abushena R., “The home as a consumption space”, *Case Studies in Food Retailing and Distribution*, 2019, pp. 69–86.

contenuto da fruire. Inoltre, a quelle summenzionate, la piattaforma reintroduce la categoria di trasmissioni “nella vita reale” (IRL) che consente alle persone di trasmettere la loro vita quotidiana, esattamente come Justin Kan aveva fatto nei primi mesi di formazione del sito originale. Quella che era nata come una piattaforma per supportare esperienze videoludiche eterogenee in live streaming si è rapidamente espansa per accogliere persone – streamer – il cui intento è produrre una serie di contenuti creativi *per gli altri*. La maggior parte delle trasmissioni di questo tipo presenta un piccolo pubblico, composto da amici o familiari del creatore di contenuti, mentre una piccola parte attira migliaia o addirittura milioni di persone nel corso di un singolo evento. In tutta la piattaforma, gli utenti creano nuovi prodotti di intrattenimento che uniscono gameplay, umorismo, socializzazione e interazione in tempo reale con il pubblico. Nel suo studio qualitativo circa lo stato dell’arte del live streaming, Dragos Obreja afferma che questo – inteso in quanto fenomeno digitale di natura sociale – “sta attualmente vedendo una crescita in scala senza precedenti; Twitch è ormai diventata la piattaforma di live streaming per antonomasia”.<sup>251</sup>

A distanza di circa otto anni dall’acquisizione da parte di Amazon, oggi Twitch vanta un flusso di circa 1,5 milioni di streamer attivi quotidianamente. Tali cifre sono in costante aumento, se all’inizio del 2018 si contavano circa 3 milioni di streamer diversi attivi ogni mese, oggi la cifra è salita a 7 milioni e nel gennaio 2021 è stata raggiunto il valore record di circa 10 milioni di creatori di contenuti attivi sulla piattaforma.<sup>252</sup> Per quanto concerne gli spettatori, giornalmente sono presenti circa 2,8 milioni di utenti unici su Twitch – cifra che rimane invariata nelle medie mensili –, per un totale di circa 60 milioni di ore guardare – il 25 giugno 2022 è la data che presenta il picco massimo con circa 7 milioni di fruitori connessi contemporaneamente. È fondamentale tenere in considerazione che la recente crescita esponenziale del numero di produttori e consumatori di Twitch – e di altri spazi digitali di natura audiovisiva – è riconducibile alla crisi sanitaria globale conseguita alla pandemia da COVID-19, patologia influenzale diffusasi a partire dal primo trimestre del 2020. A seguito della necessità di spendere più tempo nel contesto domestico, la presenza

---

<sup>251</sup> Cfr. Obreja M. D., “Toward a multidimensional streaming: A thematic case study of two *Twitch* channels”, *New Media & Society*, 2021, pp. 1-20.

<sup>252</sup> È necessario sottolineare che allo stato attuale della scrittura di questo elaborato (2023), esistono molteplici siti web che misurano i dati di piattaforme di live streaming come Twitch. In particolare, per lo studio della piattaforma, è stato deciso di affidarsi a due fonti differenti: TwitchTracker.com – che raccoglie dati quotidianamente e tiene traccia delle cifre dei singoli streamer – e StreamElements.com – un servizio e laboratorio di raccolta dati che ogni trimestre pubblica un report aggiornato. Per le misurazioni del numero di streamer mensile riportate nel testo sono stati impiegati entrambi i siti web, precisando che il numero massimo raggiunto è di 9,894,745 milioni di streamer. Obreja considera che lo spostamento di attenzione nell’ambiente virtuale non solo richiede un’ampia ridefinizione delle relazioni sociali, ma anche un nuovo approccio alla moralità in un mondo in cui le interazioni stanno diventando sempre più filtrate dallo schermo. Cfr. Obreja M. D. *op. cit.*

davanti agli schermi e nella rete è cresciuta significativamente, generando una maggiore domanda di contenuti da fruire in diretta.<sup>253</sup> Nel loro recente studio circa le disuguaglianze sociali ed economiche promosse da Twitch, Houssard, Pilati, Tartari, Sacco e Gallotti affermano che durante la pandemia Twitch ha guadagnato molta popolarità, raddoppiando l'audience della piattaforma da 1,26 milioni di spettatori medi contemporanei nel 2019 a 2,78 milioni nel 2021, rendendo ancora più urgente lo studio del momento di mercato globale della piattaforma, evidenziando allo stesso tempo il potenziale della piattaforma nel tracciare e caratterizzare le tendenze sociali emergenti tra i giovani.<sup>254</sup>

Considerata quindi l'evoluzione di Twitch, sia come azienda che come sito, in termini sociali strettamente legati ai dati raccolti, risulta necessario osservare Twitch in qualità di oggetto di studio permeabile su più livelli: come piattaforma di live streaming, in quanto generatrice di comunità di produttori e consumatori di contenuti audiovisivi costantemente connessi e in relazione ai contenuti videoludici trasmessi.<sup>255</sup> Ne consegue la possibilità di individuare quattro diversi ambiti di ricerca: la condizione psicosociologica, il contesto economico-manageriale, l'area informatica-tecnologica e i processi di rappresentazione e percezione del corpo, trasmesso in diretta. Nel primo caso, la ricerca ha come focus la costruzione di legami virtuali e di identità individuali e di gruppo; segue l'attenzione alle potenzialità di business legate alla dimensione sociale della piattaforma – tra cui spicca il desiderio di “diventare streamer famosi” da parte di molti giovani che cercano di far carriera nel mondo degli e-sport;<sup>256</sup> in terza istanza, sono osservate le caratteristiche dell'interfaccia, all'interazione uomo-macchina e alla gestione di flussi di informazione; infine, è determinante

---

<sup>253</sup> Recenti studi hanno confermato un incremento del consumo digitale da parte di utenti di tutte le età, con particolare attenzione ai più giovani in fascia pre-adolescenziale. Cfr. Geddes L., Marsh S., “Concerns grow for children’s health as screen times soar during Covid crisis”, *The Guardian*, 22 gennaio 2021. Consultato il 13 luglio 2022, da: <https://www.theguardian.com/world/2021/jan/22/children-health-screen-times-covid-crisis-sleep-eyesight-problems-digital-devices>; Engle J., “How Worried Should We Be About Screen Time During the Pandemic?”, *The New York Times*, 22 gennaio 2021. Consultato il 13 luglio 2022, da: <https://www.nytimes.com/2021/01/22/learning/how-worried-should-we-be-about-screen-time-during-the-pandemic.html>.

<sup>254</sup> Nel caso del live streaming, la situazione pandemica prolungata ha portato all'affermazione di streamer che hanno avviato la propria attività generando pubblici, gruppi di appartenenza e community inedite. Cfr. Houssard A., Pilati F., Tartari M., Sacco P.L., Gallotti R., “Monetization in online streaming platforms: an exploration of inequalities in twitch.tv”, *NetSci 2022*, 2022, pp. 1-25.

<sup>255</sup> Come scrivono Spilker e Colbjørnsen, i primi studi incentrati su Twitch risalgono al 2012, tuttavia ci sono voluti anni prima che questo argomento trovasse maggiore interesse da parte dei ricercatori. Gli esport sono stati tra i primi fenomeni ad essere analizzati, a causa sia della loro esponenziale diffusione che della disponibilità di un'audience da osservare. Successive ricerche si sono concentrate sulle forme dell'intrattenimento, in particolare sulle motivazioni inerenti al fenomeno del “guardare gli altri che giocano” (Getomer, Okimoto, Johnsmeyer 2013). Cfr. Spilker H. S., Colbjørnsen T., *op. cit.*

<sup>256</sup> Cfr. Woodcock J., Johnson R.M., “The Affective Labor and Performance of Live Streaming on Twitch.tv”, *Television & New Media*, vol. 20, n. 8, 2019, pp. 813–823.

mettere in discussione l'atto di mercificazione a cui è sottoposto il corpo del performer in diretta, da parte di enti differenti, quali le software house, le piattaforme e gli spettatori.<sup>257</sup> Houssard, Pilati, Tartari, Sacco e Gallotti osservano che, vista la sua enorme importanza nell'attuale ecosistema digitale, è rilevante studiare Twitch come fenomeno sociale: “trattasi di una delle poche piattaforme digitali che non utilizza sistemi di raccomandazione algoritmica per i contenuti pubblicati (se non semplici meccaniche di suggerimento casuale), e uno dei pochi social media che ha un sistema di monetizzazione incorporato per gli streamer”.<sup>258</sup> La combinazione di queste due caratteristiche è un dato di estremo interesse non solo per comprendere la logica interna della piattaforma, ma anche per avere una visione più approfondita delle sfide emergenti sull'uso della tecnologia live streaming nella società digitale, in particolare sulla creazione ed estrazione di valore sociale in relazione alla sorveglianza, al monitoraggio e al controllo visivo posto sul corpo. I quattro diversi ambiti di ricerca qui suggeriti, hanno in comune il punto di partenza: “Perché le persone passano il loro tempo a guardare gli altri che giocano, quando potrebbero semplicemente giocare loro stessi?”. La risposta a questa domanda è stata data più volte nel corso degli anni, da parte di ricercatori, consumatori e streamer stessi: in ogni caso non vi è una risposta univoca ma molteplici fattori di natura diversa che collaborano alla definizione del live streaming. Smith, Obrist e Wright individuano tre motivazioni principali.

(1) Le persone vogliono vedere se altri si divertono prima di acquistare lo stesso videogioco; nessuno vuole acquistare un gioco che non gli piace, guardarne il gameplay e vedere se lo streamer si diverte è un modo rapido per decidere se vale la pena acquistare il gioco. (2) Le persone guardano Twitch per essere intrattenute: i migliori streamer sono in genere quelli con il maggior numero di spettatori e quelli che sanno come intrattenere il proprio pubblico. L'aspetto sociale di Twitch lo distingue da altre piattaforme come YouTube, ed è per questo che molte persone si sintonizzano per guardare uno piuttosto che l'altro. (3) Guardare un gioco in diretta è molto più interessante ed emozionante che guardarlo pre-registrato: il pubblico si sente più in sintonia con il giocatore, poiché i suoi sentimenti e le sue reazioni avvengono nello stesso momento in cui sono guardate.<sup>259</sup>

---

<sup>257</sup> Quest'ultimo ambito è approfondito e sviluppato a partire dal secondo capitolo.

<sup>258</sup> Houssard A., Pilati F., Tartari M., Sacco P.L., Gallotti R., *op. cit.*, p. 3.

<sup>259</sup> Smith T., Obrist M., Wright P., *op. cit.*, p. 135.

Il focus e l'attenzione è dunque data in primis allo spettatore, alle motivazioni che lo spingono a un atto vicario e voyeuristico sulla piattaforma. Nel contesto analitico informatico-tecnologico è decisivo sottolineare la presenza di un elemento di novità, nonché vero punto di forza tanto di Justin.tv quanto di Twitch, che ha permesso a quest'ultima di differenziarsi e ottenere il successo mediatico, economico e sociale summenzionato: la piattaforma consente agli spettatori di *chattare* in diretta mentre i giocatori trasmettono, discutendo di ciò che sta accadendo con altri utenti e conversando direttamente con lo streamer.

Taylor evidenzia che la conversazione in corso tra spettatori e streamer è un atto finalizzato all'intrattenimento: lo spettatore ingaggia in rapidi scambi di battute con sconosciuti, intrattenendo positivamente sia se stesso che gli altri utenti connessi.<sup>260</sup> La conversazione ha luogo su due fronti: tra singoli individui fruitori e tra questi e il creatore di contenuti. I dialoghi variano a seconda del contesto: se si ha a che fare con una partita di esport, il pubblico è più intenzionato a fare il tifo per il giocatore o la squadra favoriti, laddove si tratta di un'esperienza di game live streaming privata, gli utenti sono più interessati a ingaggiare un dialogo di natura intima, interessati a conoscere la vita dello streamer. La finestra di chat sincrona di Twitch è una delle caratteristiche più distintive della piattaforma e il principale veicolo per la partecipazione e interazione del/con il pubblico. Posta sul lato destro dell'interfaccia del sito, originariamente concepita per Justin.tv come Internet Relay Chat (IRC),<sup>261</sup> ha subito una rapida evoluzione che l'ha portata a configurarsi con un oggetto ibrido, che integra testi, icone, la presenza di *chatbot*,<sup>262</sup> azioni, comandi e collegamenti ipertestuali. La finestra di chat è anche un luogo chiave che gli streamer impiegano per tenere d'occhio gli utenti

---

<sup>260</sup> Taylor T.L., *op. cit.*, p. 13.

<sup>261</sup> Una Internet Relay Chat, abbreviata "IRC" è un sistema di chat basato sul testo ideato per la messaggistica istantanea. L'IRC è progettata per la comunicazione di gruppo in forum di discussione – denominati "canali di dialogo" – ma consente anche la comunicazione individuale tramite messaggi privati, nonché il trasferimento di dati iconografici, compresa la condivisione di file. Originariamente implementata come protocollo di livello applicativo per facilitare la comunicazione sotto forma di testo, costituisce lo strumento di comunicazione sul quale si fondano i principali social network e le applicazioni di messaggistica. Gli utenti si collegano – utilizzando un server client che può essere un'applicazione web, un software desktop o una piattaforma web – a un server IRC, che può far parte di una rete IRC più ampia. Cfr. Mutton P., "Inferring and visualizing social networks on Internet relay chat", *Proceedings of the Eighth International Conference on Information Visualisation IV*, 2004, pp. 35-43.

<sup>262</sup> Il termine inglese "chatbot", che non presenta una traduzione italiana, indica un sistema di intelligenza artificiale il cui scopo è fornire assistenza a utenti umani in un dialogo testuale o talvolta orale. Trattasi di un software impiegato in sostituzione di un contatto diretto con un essere umano, progettato per simulare in modo convincente il modo in cui un umano si comporterebbe come interlocutore. In costante sviluppo, i chatbot sono oggi utilizzati nei sistemi di dialogo per vari scopi, tra cui il servizio clienti, la gestione delle richieste o la raccolta di informazioni. Mentre alcune applicazioni di chatbot utilizzano ampi processi di classificazione delle parole, processori di linguaggio naturale e sofisticata intelligenza artificiale, altre si limitano a scansionare parole chiave generiche e a generare risposte utilizzando frasi comuni ottenute da una libreria o da un database associato. Cfr. Nagarhalli P.T., Vaze V., Rana K.N., "A Review of Current Trends in the Development of Chatbot Systems", *2020 6th International Conference on Advanced Computing and Communication Systems (ICACCS)*, 2020, pp. 706-710.

in entrata e in uscita dal loro canale, valutare il feedback del pubblico e cogliere le domande a cui poi rispondono in momenti di pausa tra una partita e l'altra. Come summenzionato, la chat è impiegata anche per avviare il dialogo tra utenti spettatori: quando uno di questi invia un messaggio, questo appare affianco del suo nome utente colorato da tonalità scelte dallo streamer o impostate automaticamente dal sito.

La giornalista Julia Alexander ha ricostruito i modi di comunicare di Twitch e creato un glossario utile per la comprensione della messaggistica sulla piattaforma: “è possibile quindi rivolgersi ad un altro utente impiegando il simbolo “@” prima del nickname di questo e scrivendo poi il proprio commento – metodo che funziona anche per rivolgersi agli streamer”.<sup>263</sup> Inoltre, nella chat è possibile utilizzare immagini progettate per rappresentare emozioni comuni, spesso di esacerbazione, tristezza o giubilo: le cosiddette “emotes”.<sup>264</sup> Le emotes hanno un significato specifico e possono aiutare gli spettatori a seguire il rapido ritmo della comunicazione e a identificarne i momenti cruciali. La comunicazione nella finestra di chat di Twitch, in particolare modo in canali che raccolgono migliaia di spettatori connessi contemporaneamente, è spesso talmente rapida da non riuscire a leggere ogni messaggio scambiato. Colin Ford *et. al.* definiscono questa modalità di conversazione *crowdspeaking*, vale a dire “conversazione affollata”: pur apparendo in superficie caotica, priva di senso o criptica, ha in realtà “pratiche di coerenza” che rendono le chat leggibili, significative e avvincenti per i partecipanti.<sup>265</sup> In questo canale di dialogo denso di opinioni, pensieri ed espressioni, le emote costituiscono anche un esempio paradigmatico di ricompense iconografica nei confronti dello spettatore che, affezionato allo streamer e ai

---

<sup>263</sup> Cfr. Alexander J., “Twitch emotes list: the meaning of Twitch characters, explained”, *Polygon*, 14 maggio 2018. Consultato il 20 settembre 2022, da: <https://www.polygon.com/2018/5/14/17335670/twitch-emotes-meaning-list-kappamonkas-omegalul-pepe-trihard> Be

<sup>264</sup> Abbreviazione del termine inglese “emotion” – emozione – l’espressione “emote” è un esempio di ciò che i linguisti chiamano una retroformazione, ossia una parola formata riducendo una parola esistente. Come a volte accade con le retroformazioni, il termine tende a un uso non del tutto serio: compare spesso in descrizioni umoristiche o deprecativo del lavoro degli attori cinematografici ed è usato in modo analogo per descrivere il comportamento delle comparse teatrali. Nel caso di Twitch, i messaggi condivisi nella finestra di chat possono essere arricchiti con le emotes, piccoli glifi pittorici che i fan inseriscono nel testo. Queste vanno dalle più normali “faccine sorridenti”, ad altre specifiche di un gioco, di un canale o addirittura sponsorizzate e introdotte nella piattaforma durante la promozione di un evento o di un videogioco. Costituiscono un elemento centrale del linguaggio di Twitch e quindi la loro interpretazione è essenziale per comprendere appieno un messaggio. Cfr. Barbieri F., Espinosa-Anke L., Ballesteros M., Soler-Company J., Saggion H., “Towards the understanding of gaming audiences by modeling Twitch emotes”, *Third Workshop on Noisy User-generated Text 2017*, 2017, p. 11-20.

<sup>265</sup> Un’ulteriore peculiarità del *crowdspeaking* risiede nella capacità delle comunicazioni su larga scala di non interrompersi. Questa comunicazione avviene attraverso la crasi e l’abbreviazione, mediante commenti ripetitivi che consentono una maggiore comprensione nella chat nonostante il ritmo rapido e i numerosi messaggi. Cfr. Ford C., Gardner D., Horgan E.L., Liu C., Nardi B., Rickman J., “Chat Speed OP PogChamp: Practices of Coherence in Massive Twitch Chat”, *Proceedings of the 2017 CHI Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*, 2017, pp. 858-871.

contenuti che condivide, sceglie di abbonarsi al canale, pagando una quantità di denaro mensile per sostenerne l'attività su Twitch. Ringraziando per l'abbonamento lo streamer crea delle emote uniche, utilizzabili anche su altri canali ma solo dai membri che hanno pagato l'abbonamento.<sup>266</sup>

La chat di Twitch, e il suo contenuto, è stata l'oggetto di osservazione principale che ha consentito la strutturazione e conseguente elaborazione del presente studio. Sebbene essa ricopra un ruolo essenziale nelle dinamiche sociali che caratterizzano la produzione e fruizione di contenuti in diretta – approfondite a partire dal prossimo paragrafo –, è opportuno tracciare il profilo dell'intera interfaccia<sup>267</sup> utente della piattaforma, tenendo a mente che, laddove molteplici elementi sono puramente estetici, altri svolgono funzioni ben precise – per lo più di carattere socioeconomico –, con l'unico obiettivo di creare un livello più o meno significativo di interazione e relazione tra creatore di contenuti e pubblico, costantemente riprodotto e rappresentato attraverso lo schermo.

Lev Manovich definisce l'utente del computer in quanto “soggetto impiegato in attività eterogenee: inserire e analizzare dati, effettuare simulazioni, setacciare internet, dilettarsi con i videogiochi, guardare video in streaming, ascoltare musica online”.<sup>268</sup> Le attività descritte dall'autore hanno in comune l'impiego di una serie di strumenti e comandi sia fisici che digitali<sup>269</sup> che descrivono l'interfaccia uomo-macchina. Poiché nella società contemporanea la distribuzione di tutte le forme culturali prevede il computer, l'interfaccia genera un'interazione tra l'utente e la macchina, arricchita progressivamente da dati culturali: testi, fotografie, film, musica, ambienti virtuali. Manovich aggiunge che sul computer e su internet, i dati culturali sono rappresentati “come una sterminata superficie piatta sulla quale i testi sono disposti alla rinfusa, senza un'ordine particolare, contrariamente all'immagine stereotipata che ridurrebbe l'intera cultura umana a un'unica e gigantesca biblioteca”.<sup>270</sup> I dati culturali diventano *reali* grazie allo schermo, attraverso

---

<sup>266</sup> Ogni streamer può scegliere di limitare l'uso di alcune emotes o di vietarne completamente l'impiego, ma questo non impedisce agli spettatori di aggirare le restrizioni. Cfr. Alexander J., *op. cit.*

<sup>267</sup> Nel presente elaborato, si utilizza la definizione formulata da Branden Hookway (2014), per cui “[l'interfaccia] è una forma di relazione con la tecnologia, e quindi costituisce una relazione che è già data, composta dalle attività combinate di uomo e macchina”. L'interfaccia descrive i modi e le modalità secondo cui l'essere umano è coinvolto nella sua relazione con la tecnologia. Una definizione elementare di interfaccia potrebbe quindi essere la seguente: legame che si instaura tra due o più entità, tale per cui esiste unicamente nel momento in cui queste entità distinte entrano in relazione attiva l'una con l'altra; tale rapporto – interazione – da un lato regola, controlla e separa le entità, dall'altro consente una forma di comunicazione da un'entità all'altra. La crossmedialità a cui sono sottoposte le interfacce di piattaforme di live streaming è analizzata e approfondita all'interno del secondo capitolo del presente elaborato. Cfr. Hookway B., *Interface*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2014.

<sup>268</sup> Manovich L., *Il linguaggio dei nuovi media*, Edizioni Olivares, Roma, 2011, p. 90.

<sup>269</sup> Si fa qui riferimento a oggetti come il monitor e il mouse, il browser, il motore di ricerca, i comandi taglia, copia, incolla, cancella e trova.

<sup>270</sup> *ivi*, p. 107.

l'interfaccia: guardando il monitor, l'utente si illude di navigare spazi virtuali, di essere fisicamente presente in qualche altro posto o di dialogare con il computer stesso. Wang spiega che, rispetto ad altri media audiovisivi, "il contenuto audiovisivo 'dal vivo' presenta caratteristiche multimodali, tra cui i dati visivi del creatore che riprende una scena realistica, i dati audio della voce e della chat, e i commenti e le icone visive presenti sullo schermo".<sup>271</sup> In altre parole, il live streaming catalizza i dati culturali mediati dal computer, rappresentandoli con un'interfaccia digitale: nel contesto di Twitch, questa genera una forma di interazione ludica, ciò che Zimmerman e Salen hanno definito come "sistema nel quale i giocatori-spettatori si impegnano in una sfida che si traduce in un risultato quantificabile".<sup>272</sup> L'interfaccia di Twitch offre forme di interazione ludica e pertanto si definisce in quanto interfaccia ludica, incentivata da pratiche di monetizzazione – *sfida* – utili a fornire feedback e a ricevere ricompense – *risultato*: essa si configura come un'interfaccia grafica, ereditandone i canoni del modello videoludico.<sup>273</sup> Mark J. P. Wolf sottolinea la trasparenza esistente nell'interfaccia videoludica, paragonabile a una pellicola tra il giocatore e l'avatar nel mondo di gioco:

proprio come la comprensione delle convenzioni cinematografiche ci sembra oggi del tutto naturale, anche l'interfaccia dei videogiochi ha assunto connotazioni di comprensione naturale e automatica; è facile dimenticare la presenza dell'interfaccia dei videogiochi e della coordinazione occhio-mano implementata e legata all'azione sullo schermo<sup>274</sup>

La tecnologia live streaming eredita le caratteristiche formali dell'interfaccia grafica del videogioco, riproducendo le forme di interazione ludica summenzionate e definendosi in quanto interfaccia gioco video – *game video interface*. L'osservazione del fermo immagine di una diretta streaming di Twitch rende possibile l'analisi dei singoli elementi che la compongono: l'inquadratura principale

---

<sup>271</sup> Cfr. Wang L., Zhang J., Wang M., Jimiao T., Zhuo L., "Multilevel fusion of multimodal deep features for porn streamer recognition in live video", *Pattern Recognition Letters*, vol. 140, 2020, pp. 150-157.

<sup>272</sup> Cfr. Salen K., Zimmerman E., *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2003.

<sup>273</sup> L'interfaccia grafica del videogioco è definita dall'acronimo inglese *HUD* (Head-Up-Display). L'Head-Up-Display avvisa il giocatore circa la possibilità di interagire con il mondo di gioco, invocando una funzione secondaria dell'interfaccia: convertire la pressione dei pulsanti o altri input in azioni virtuali. Inoltre, maggiore è la complessità di un videogioco, più ampia è la quantità di elementi grafici diegetici e non diegetici mixati, presenti sullo schermo. Cfr. Ruch W.A., "Videogame interface: artefacts and tropes", *Videogame Cultures and the Future of Interactive Entertainment 2010*, 2010, pp. 1-11. Vedi *Figura 9*.

<sup>274</sup> Cfr. Wolf M., "Abstraction In the Video Game", *The Video Game Theory Reader*, 2003, pp. 47-65.

sul videogioco giocato dallo streamer contenente un quadro di dimensioni ridotte con il *lifecasting* dello streamer ripreso in diretta; una sezione dedicata alle informazioni e ai dati del filmato – titolo del video e del videogioco, numero di visualizzazioni, nome del canale e icone che indicano la possibilità di affiliarsi a questo; la chat di testo.

Nel dettaglio, procedendo con un ordine di lettura che si muove in senso orario, la trasmissione del contenuto è al centro, occupa la maggior parte dello spazio su schermo ed è suddivisa tra l'inquadratura sul contenuto videoludico e una di dimensioni ridotte sul volto dello streamer;<sup>275</sup> sopra di essa è presente una barra di ricerca, utile per la navigazione nel sito; nella parte inferiore vi sono molteplici elementi, indicanti nome (e immagine) profilo del canale, i video caricati, il numero complessivo di iscritti e il numero di canali seguiti e delle visualizzazioni totali ricevute dal contenuto, il titolo del video e i dati relativi al videogioco in esecuzione – in questa sezione spicca la presenza di un dato evidenziato in rosso, quale il numero di persone attualmente in linea che stanno osservando; sulla sinistra, in una singola colonna, sono riportati il logo di Twitch, pulsanti utili per la navigazione nel sito e un elenco dei canali correlati a quello attualmente visualizzato; infine, sul lato destro dell'interfaccia è disposta la chat di testo.

Al primo ingresso su un canale Twitch sono comunicate, nella chat e tramite un banner, le regole per l'utilizzo della suddetta; violarle potrebbe comportare un *silenziamento* o un *ban* da parte dei moderatori del canale.<sup>276</sup> L'interfaccia riprende gli strumenti dei tradizionali *media player*<sup>277</sup> aggiungendo elementi paradigmatici dell'esperienza utente di Twitch: spicca la presenza dell'immagine del videogioco e del suo giocatore – contornata e arricchita da testi informativi – e della chat. Il sistema di comunicazione avviato da quest'ultimo elemento è incoraggiato dalla piattaforma stessa: Twitch incentiva pratiche di monetizzazione – create da una sfida – utili a fornire feedback e a ricevere ricompense – risultato quantificabile e risoluzione. Gli utenti contemporaneamente possono osservare, commentare e persino donare soldi ai performer che

---

<sup>275</sup> Taylor osserva come uno dei comportamenti più comuni degli streamer di Twitch è proprio l'impiego di una webcam per mostrare il proprio volto e di conseguenza le emozioni provate durante il gameplay. Oggi, è quasi scontato che uno streamer abbia questo comportamento quando attivo su Twitch. Taylor T.L., *op. cit.*, 2018, p. 237.

<sup>276</sup> I moderatori sono figure incaricate di controllare che i messaggi non violino sia le regole di Twitch che del canale per evitare richiami da parte della piattaforma e mantenere l'atmosfera propria della trasmissione. La funzione di controllo è affidata anche a dei bot programmati dallo streamer per censurare eventuali parole non gradite, link e generalmente anche frasi in maiuscolo.

<sup>277</sup> Il termine, traducibile in italiano come "lettore multimediale", definisce un software in grado di riprodurre contenuti audiovisivi o di animazione sul computer. Il media player consente di organizzare, riprodurre, masterizzare o distribuire file audio e video. Per quanto concerne l'interfaccia del media player, questa presenta pulsanti che caratterizzano la fruizione di contenuti audiovisivi: icone che indicano la possibilità di mettere in pausa il filmato, aumentare o diminuire il volume dell'audio, riavvolgere e riprodurre il contenuto da capo, ecc. Cfr. L. Manovich, *op. cit.*, 2011.

stanno seguendo. L'architettura sociale di Twitch permette infatti di *seguire*<sup>278</sup> determinati streamer, i quali presentano nel proprio canale una pagina profilo personalizzata, con la descrizione della propria persona, lo stile di streaming, eventuali regole di condotta e le modalità di supporto economico. Frequentemente, gli spettatori più appassionati, supportano i propri beniamini con piccole quanto consistenti donazioni, che spesso sono visualizzate sullo schermo durante le trasmissioni in diretta.

Kaytoue *et. al.*, scrivono che è necessario evidenziare la differenza tra iscritti/*followers* e abbonati: laddove il primo termine indica gli utenti che seguono l'attività di determinati streamer a prescindere dal grado di interazione che sviluppano con questi, si definiscono abbonati gli spettatori appassionati e impegnati nella fruizione e conseguente interazione, che manifestano il proprio interesse pagando importi mensili per sostenere un canale (e di conseguenza il singolo streamer ed i suoi contenuti), ottenendo privilegi e premi che li fanno sentire parte della comunità di spettatori affezionati.<sup>279</sup> È inoltre presente una dimensione ibrida tra la figura dell'iscritto e dell'abbonato, quella dei "donatori", ovvero iscritti che talvolta donano denaro direttamente allo streamer, mediante formule di pagamento esterne alla piattaforma ma incentivate dagli streamer. L'utente che vuole effettuare una donazione non deve far altro che cliccare sul banner apposito e verrà

---

<sup>278</sup> Nei social media, "seguire" – dall'inglese *to follow* – un performer o un conoscente si definisce in quanto azione per cui un utente sceglie di vedere tutti i post di un altro utente nel proprio *feed* di contenuti. Trattasi di un obiettivo primario per le aziende digitali presenti sui social media. Twitter, Instagram e Facebook ma anche YouTube e Twitch hanno una forma di *news feed* – ovvero la sezione di una piattaforma di social media in cui vengono visualizzati gli aggiornamenti degli utenti e gli annunci pubblicitari – che fornisce contenuti agli utenti: il contenuto dei *feed* varia a seconda della piattaforma, ma consiste principalmente in post, articoli, immagini e video di *followers* che l'utente ha scelto di seguire. Nel caso specifico di Twitch, riprendendo alcuni canoni del modello televisivo, non si parla di *followers* ma di iscritti al canale. Cfr. Crawford K., "Following you: Disciplines of listening in social media", *Continuum*, vol. 23, n. 4, 2009, pp. 525-535.

<sup>279</sup> Gli spettatori di un canale che scelgono di abbonarsi allo streamer pagano una quota mensile del valore di 3,99 euro: di questi, una percentuale di circa il 50% della cifra va a Twitch e il resto allo streamer. Oppure, se lo spettatore è in possesso di un'iscrizione al programma Amazon Prime, può collegare il proprio account al suo profilo Twitch, diventando membro di Twitch Prime e ottenendo un credito mensile di abbonamento gratuito a uno streamer a sua scelta. Gli abbonati sono ricompensati con oggetti digitali che gli consentono di distinguersi nel pubblico di un singolo canale. Abbonandosi, questi utenti guadagnano "punti canale" che possono essere utilizzati per influenzare in qualche modo la trasmissione, ottengono badge (icone) associati al loro nome che testimoniano il loro status di abbonati, oltre a emotes specifiche per il canale. Non tutti gli streamer hanno la possibilità di guadagnare dagli abbonamenti: ciò vale unicamente per i cosiddetti "partner", ovvero canali che hanno una visibilità e popolarità tale da consentirgli di formulare un contratto di dipendenza con l'azienda americana. Dal momento in cui un utente diviene Twitch Partner, ha la possibilità di guadagnare maggiormente mediante le formule di marketing menzionate e pratiche di sponsorizzazione create ad hoc. Le donazioni non rientrano in questo ambito, e hanno il medesimo valore per tutti gli utenti del sito. Tutte queste caratteristiche incoraggiano gli spettatori a tornare sullo stesso canale, a impegnarsi profondamente nella fruizione dei contenuti trasmessi e a identificarsi con la comunità in termini di capacità di riconoscimento sociale. Cfr. Kaytoue M., Silva A., Cerf L., Meira W., Raissi C., "Watch me playing, i am a professional: a first study on video game live streaming", *Proceedings of the 21st International Conference on World Wide Web (WWW '12 Companion)*, 2012, pp. 1181-1188.

indirizzato ad una pagina protetta dalla piattaforma di pagamento PayPal dove gli verrà chiesto il proprio *username*, l'importo e il messaggio che da associare alla donazione.<sup>280</sup> Nel suo studio di Twitch, Taylor riporta il fenomeno dei *donation trains*, vale a dire momenti durante una trasmissione in diretta in cui l'impegno sociale collettivo da parte del pubblico prende il sopravvento e comporta a una concatenazione di contributi finanziari nei confronti dello streamer: le donazioni affluiscono una dopo l'altra per svariati minuti – in rari casi per alcune ore – attivando eventi automatici previsti dal canale, per lo più di natura audiovisiva, che riportano il raggiungimento di un obiettivo economico di natura personale o di un maggiore numero di iscritti al canale.<sup>281</sup>

Il sistema delle donazioni spontanee o degli abbonamenti non è però l'unica fonte di reddito per la piattaforma. Originariamente – dal momento in cui ne è entrata in possesso –, Amazon Inc. ha implementato i potenziali guadagni di Twitch inserendo un sistema di *advertising revenue*:<sup>282</sup> gli spot pubblicitari sono trasmessi durante la diretta, sovrapponendosi a essa e interrompendone la normale programmazione, secondo le convenzioni televisive, con la differenza per cui gli introiti non vanno all'emittente – al canale – ma unicamente alla piattaforma. Le pubblicità hanno una durata massima di trenta secondi, variano di stagione in stagione e non hanno niente a che vedere con i contenuti trasmessi sul canale di riferimento – in altre parole, una trasmissione videoludica non presenta necessariamente spot di videogiochi. Taylor (2018) ricorda come uno dei metodi per aggirare la riproduzione di pubblicità su Twitch – e su altri siti internet – sia stata l'integrazione di software di estensione delle capacità di un motore di ricerca: questi consentono agli utenti di

---

<sup>280</sup> Le donazioni possono avvenire all'interno della piattaforma stessa, mediante l'uso di "bits". Trattasi di una valuta digitale coniata dal sito, il cui valore è di circa 1,80€ per 100 bits e di cui gli streamer ottengono circa l'80%.

<sup>281</sup> Tra gli esempi più significativi di obiettivi economici raggiunti dagli streamer vi sono quelli di natura tecnologica, per cui l'ingente numero di donazioni comporta guadagni tali da poter consentire al creatore di contenuti di acquistare un nuovo software o una nuova componente hardware per la propria postazione da streaming. Talvolta gli streamer contribuiscono a causa di natura sociale a scopo di beneficenza, come accaduto nel primo semestre del 2020, quando numerosi utenti creatori si sono attivati per la raccolta di fondi tramite donazioni da devolvere a ospedali ed enti sanitari. Cfr. Taylor T.L., *op. cit.*, 2018; Haasch P., "Joe Jonas, Diplo, and other celebrities are taking part in a Twitch fundraiser for COVID-19 relief called Stream Aid 2020", *Insider*, 27 marzo 2020. Consultato il 17 dicembre 2022, da: <https://www.insider.com/how-to-donate-coronavirus-twitch-stream-aid-joe-jonas-celebrities-2020-3>

<sup>282</sup> L'espressione inglese, composta dai determini *ad* o *advertising* e *revenue* – tradotta letteralmente come "ricavi pubblicitari" – indica gli introiti e il reddito monetario che individui e aziende ottengono dalla visualizzazione di annunci pubblicitari a pagamento sui propri siti web, canali social media o su altre piattaforme che circondano i loro contenuti su Internet. Cfr. Brown K., Cavazos R. "Why is This Show so Dumb? Advertising Revenue and Program Content of Network Television", *Rev Ind Organ*, vol. 27, 2005, pp. 17-34.

impedire la visualizzazione di determinati elementi delle pagine web, come gli annunci pubblicitari.<sup>283</sup>

Abbonamenti, donazioni e pubblicità hanno contribuito all'affermazione del live streaming come strumento di marketing, uno dei principi economici fondamentali di Twitch e di Amazon Inc.<sup>284</sup> Sul piano socioeconomico una definizione decisamente più articolata vede il sito come una piattaforma mediale che sta radicalmente cambiando l'aspetto dei consumi digitali: un luogo dove i giocatori reinterpretano l'atto ludico e generano nuovo valore e pratiche inedite. In tal senso, Twitch funziona come piattaforma di servizio e non direttamente di gioco; un luogo la cui funzione è quella di permettere agli utenti di discutere, creare ed esprimere forme di intrattenimento digitale oltre il momento ludico in sé: una dimensione che prende il nome di "meta-gioco".<sup>285</sup> Taylor (2018) evidenzia il cambiamento sociale in corso, generato dalla tecnologia e dalle pratiche di live streaming:

Il live streaming sta trasformando la produzione, la distribuzione e le pratiche quotidiane dei media. Dai singoli utenti che trasmettono le loro esperienze videoludiche alle molte persone che li guardano, esso offre un'affascinante visione sia del momento in cui la cultura della rete si scontra con il gioco digitale contemporaneo, sia del futuro dei produttori e del pubblico online.<sup>286</sup>

---

<sup>283</sup> Per ovviare ai software di blocco pubblicitario, nel 2016 Twitch ha lanciato il sistema *SureStream*, che integra gli spot pubblicitari direttamente nella trasmissione anziché sovrapporli, "aggirando così la maggior parte dei tentativi di blocco degli annunci da parte di software di estensione". Cfr. Taylor T.L., *op. cit.*, 2018, p. 118.

<sup>284</sup> L'azienda americana ha scelto di valorizzare ulteriormente la propria piattaforma di live streaming, integrando sui canali un pulsante *buy-now* – "acquista ora" –, che consente agli spettatori di acquistare il gioco che stanno guardando attraverso il marketplace di Amazon.

<sup>285</sup> Il termine "meta" è di origine greca e può avere molteplici significati: quelli più rilevanti per il termine meta-gioco nel suo uso attuale sono "tra" e "superiore"/"oltre". Seguendo la sua etimologia, il termine meta-gioco ha ricevuto molteplici definizioni: alcuni lo descrivono come un "gioco giocato all'interno del gioco", mentre altri lo definiscono come un gioco che impiega informazioni che vanno "oltre" i confini dell'ambiente di gioco. Un esempio della prima definizione potrebbe essere un *minigioco*, come la raccolta di oggetti collezionabili, contenuta nei confini del gioco, ma che in ultima analisi non ha a che fare con la storia principale. La seconda definizione di meta-gioco presenta delle sfumature: può avere molteplici significati, come dedurre le mosse dell'avversario in base alle sue azioni precedenti, agire in base a ciò che l'altro giocatore pensa o impiegare informazioni personali che normalmente non sarebbero accessibili nei limiti del gioco per ottenere un vantaggio. Nel contesto di Twitch, il termine fa riferimento alle pratiche sociali promosse dalla chat, ai processi economici fruibili mediante l'interfaccia, contribuendo a definire la summenzionata formula di interazione ludica propria del sito. Cfr. Elias G.S., Garfield R., Gutsche R.K. (A cura di), *Characteristics of Games*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2007.

<sup>286</sup> Taylor T.L., *op. cit.*, p. 52.

Max Sjöblom *et. al.* osservano come i fenomeni sociali e le pratiche di monetizzazione di Twitch “hanno permesso agli streamer di trasformare le loro attività in una carriera, confondendo il concetto tradizionale di lavoro e tempo libero, permesso lo sviluppo di un ‘lavoratore ibrido’, che ha trasformato la propria attività di svago in una carriera professionale attraverso l’impiego di servizi e strumenti digitali”.<sup>287</sup> Ciò che prima era considerato un semplice strumento usato dagli utenti per riflettere la propria creatività, oggi si configura come contenuti generati professionalmente dagli utenti.<sup>288</sup> La professionalizzazione della creazione di contenuti rende sempre più labili le linee di demarcazione tra gioco e lavoro in queste attività superficialmente “ricreative”, generando ripercussioni sulle strutture più ampie dell’economia digitale attraverso il concetto di *playbour*<sup>289</sup> e spostando l’attenzione tanto sui creatori di contenuti quanto sui consumatori. Riprendendo le teorie formulate da T. L. Taylor, la produzione di contenuti in live streaming su Twitch può essere suddivisa su sei differenti livelli. *Scenografia*: gli streamer più esperti utilizzano “scenografie” digitali, fatte di elementi visivi complessi che comprendono audio aggiuntivo, sovrapposizioni grafiche, green screening, telecamere, eventi attivati, chat bot, emote personalizzate specifiche per il canale e una pagina del canale personalizzata. *Performance*: gli streamer di successo non si limitano a trasmettere silenziosamente la propria attività videoludica; essi parlano ad alta voce dei propri processi mentali mentre interagisce con un sistema virtuale, dichiarando ciò che normalmente ricade nell’ambito delle riflessioni private, accompagnando al comunicazione con umorismo, frustrazione e suspense. *Critica e valutazione*: trattasi dello studio e l’analisi personale delle meccaniche, del design, del gameplay, del *feeling* e di altri aspetti da cui il videogioco stesso è costituito; gli streamer non si limitano a proporre una performance divertente,

---

<sup>287</sup> Cfr. Sjöblom M., Törhönen M., Hamari J., Macey J., “The ingredients of Twitch streaming: Affordances of game streams”, *Computers in Human Behavior*, vol. 92, pp. 20-28, 2019.

<sup>288</sup> In tal senso, non è più possibile parlare di *user generated content*, bensì di *professionally generated user content*. Cfr. Nota 93.

<sup>289</sup> Dall’inglese *to play* – giocare – e *labour* – manodopera –, il termine è impiegato da ricercatori e accademici in riferimento a quelle pratiche professionali evolute nel contesto delle attività del *prosumer* digitale. Il concetto di *playbour* emerge come un modo per concettualizzare il lavoro digitale gratuito e lo spostamento dell’industria videoludica verso un’economia che combina impegno e ricompense digitali: in particolare, il termine emerge in conseguenza delle prime pratiche di *modding*, ovvero di modifica (software e hardware) di videogiochi eseguita da fan, il cui legame emotivo con i giochi li ha portati a trasformare il prodotto. Questa forma ibrida di gioco e lavoro ridefinisce le connessioni culturali e sociali con i giochi digitali e il loro potenziale di dispiegare sviluppi più ampi nella cultura contemporanea, pur rimanendo prevalentemente nei confini del lavoro nel libero mercato. Il fenomeno del *playbour* sottolinea la necessità strutturale di mantenere i consumatori tali e di far parte del processo di produzione, generando nuove forme di lavoro lavoro gratuito. Cfr. Kücklich J., “Precarious playbour: Modders and the digital games industry”. *Fibreculture*, vol. 5, n. 1, 2005; Cfr. Törhönen M., Hassan L., Sjöblom M., Hamari J., “Play, playbour or labour? The relationships between perception of occupational activity and outcomes among streamers and YouTubers”, *Proceedings of the 52nd Hawaii International Conference on System Sciences*, 2019, pp. 2558-2567.

ma agiscono come esperti e intenditori. *Socialità*: le performance in live streaming sono profondamente intrecciate con il coinvolgimento del pubblico e della community gli streamer diventano abili nel seguire la conversazione online, tenendo d'occhio la finestra di chat, parlando e coinvolgendo i loro spettatori, che fanno parte del gameplay stesso, proponendo input sulle scelte da compiere nel gioco. *Infrastrutture materiali e digitali*: una serie di componenti materiali e digitali rende possibile la produzione, quali la presenza di telecamere, schermo, connessione internet ad alta velocità, microfono, green screen, etc. *Quadri economici e commerciali*: trattasi di tutte le componenti di carattere socioeconomico che contribuiscono alla rendita finanziaria dell'attività di live streaming. In particolare, ancora una volta, Taylor sottolinea l'importanza del ruolo dello spettatore e della centralità della chat di Twitch:

La chat di Twitch diventa uno luogo di scambio dinamico e in tempo reale non solo tra streamer e spettatori, ma anche tra i membri del pubblico stesso: essa può anche includere riferimenti a temi e argomenti che non hanno nulla a che fare con il videogioco riprodotto o con la cultura di Twitch e che si intrecciano con una sottocultura altrimenti specializzata.<sup>290</sup>

L'autrice parla di una "cultura di Twitch", ovvero di un ambiente sociale generato consapevolmente e non dalla piattaforma – intesa come l'insieme degli elementi che la compongono, quali tecnologia, produttori e consumatori: tale cultura si origina da una lunga traiettoria di interazione che gli spettatori, i fan e il pubblico hanno sempre avuto con gli oggetti mediali. In quanto servizio di live streaming, Twitch è creatrice di una nuova cultura di internet, in cui persone di estrazione sociale, etnica e linguistica differente si raggruppano e assistono alla performance di un singolo individuo, impegnato a giocare. Tali utenti fruitori e spettatori dell'attività video(ludica) promossa dallo streamer hanno la possibilità di avviare un dibattito, molteplici conversazioni e forme di dialogo iconografiche mediante l'uso della chat di testo offerta dalla piattaforma: ne consegue la genesi di una duplice cultura, una che mette in relazione streamer e spettatori e una generatrice di una comunità di fruitori fidelizzati. In uno dei suoi primi studi su Twitch, Enrico Gandolfi riprende le teorie divulgate dal sociologo Stuart Hall nel suo saggio *The centrality of culture*,<sup>291</sup> inerenti al

---

<sup>290</sup> Nel suo testo seminale, la studiosa osserva come il numero di messaggi scambiati all'interno della chat di Twitch fosse arrivato nel 2018 a 14.2 miliardi di messaggi diversi inviati. Nel 2022 la cifra è salita a 48 miliardi. Cfr. Taylor T.L., *op. cit.*, 2018, p.43; Cfr. TwitchTracker.com.

<sup>291</sup> Cfr. Hall S., "The centrality of culture: notes on the cultural revolutions of our time", in Thompson K. (A cura di), *Media and cultural regulation*, SAGE, Londra, Inghilterra, 1997, pp. 207-238.

concetto di “Circuito della Cultura”, come elemento che raffigura i media come ambienti in evoluzione e contestualizzati che si influenzano costantemente a vicenda: questo modello fornisce dei capisaldi attraverso i quali è possibile avviare indagini e confronti con una prospettiva integrata nell’ottica della definizione di un “circuito dell’intrattenimento digitale”.<sup>292</sup> La tesi di Gandolfi si basa su cinque concetti – nodi – che articolano un settore culturale (ad esempio, i videogiochi, Twitch) attraverso le loro dinamiche reciproche:

*Regolamentazione*: le norme che ordinano e inquadrano lo scenario; Twitch ha le sue politiche e i suoi regolamenti. *Rappresentazione*: le immagini e gli stereotipi condivisi che raffigurano lo scenario; su Twitch gli individui giocano, intervengono e guardano secondo le loro idee su ciò che il servizio è e dovrebbe essere. *Identità*: l’influenza dello scenario sulle identità individuali e sociali; gli streamer e gli spettatori possono percepire la piattaforma (e le attività correlate) come una variabile importante nelle loro narrazioni e storie personali. *Consumo*: le pratiche consumistiche/interpretative/ricettive che si verificano nello scenario; Twitch è caratterizzata da diversi modi di guardare contenuti in live streaming, dal consumo passivo alla partecipazione attiva. *Produzione*: gli standard produttivi, le routine e gli asset che governano lo scenario; i performer adottano strategie diverse nello streaming e nell’interazione con i loro follower.<sup>293</sup>

In quanto cultura, il game live streaming si configura dunque come un insieme di attori, tecnologie e pratiche: trattasi di una forma espressiva che *gioca* sulla linea di confine tra produttore e pubblico. Taylor osserva come gli attori culturali coinvolti in questo contesto tendono alla riappropriazione di oggetti e sistemi mediali, rimodellandoli secondo i propri interessi a fini di intrattenimento: in tal senso, “il medium videoludico non vive al di fuori della cultura di Twitch, ma ristagna al suo interno, e *gioca con la cultura*”.<sup>294</sup> Sin dalle origini del medium, i videogiocatori-spettatori si sono riuniti attorno ai cabinati delle sale arcade per condividere esperienze (video)ludiche, cooperando e

---

<sup>292</sup> Twitch imita il modello televisivo, in quanto ogni streamer possiede e sorveglia il proprio canale: lo spettatore vi si sintonizza per guardare la sua trasmissione in diretta e ogni creatore di contenuti e canale si differenzia dagli altri perché ogni streamer ha la propria personalità e i propri metodi per intrattenere il pubblico. Cfr. Gandolfi E., “To watch or to play, it is in the game: The game culture on Twitch.tv among performers, plays and audiences”, *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, vol. 8 n. 1, 2016.

<sup>293</sup> *ivi*, p. 65.

<sup>294</sup> Per una migliore comprensione di quest’ultima frase è necessario riportare la versione originale, inglese, del testo di Taylor – con soggetto “*the games*”: “they are objects of culture, and as such are accountable to it. They are *at play* within culture”. Taylor T.L., *op. cit.*, p. 237.

competendo: in seguito, con l'aumento della popolarità delle console domestiche – e la scomparsa delle sale giochi –, le persone si sono ritrovate sedute l'una di fianco all'altra su pavimenti e divani a giocare insieme in nuovo contesto domestico. L'avvento e lo sviluppo delle telecomunicazioni e di internet, ha portato alla possibilità di condividere l'esperienza di gioco con individui sconosciuti, distanti (fisicamente e culturalmente) mantenendo gli obiettivi di gioco summenzionati. In tutte quelle varianti dell'attività videoludica, è costante la presenza di una forma spettatoriale: che si tratti di attendere il proprio turno in sala giochi, di farsi passare il controller di una console domestica o di attendere la fase di *respawn*, il ruolo dello spettatore è centrale sin dalle origini del videogioco. Nella combinazione di nuove forme televisive, di contesti videoludici variegati e nel nuovo ecosistema di internet, il game live streaming emerge in risposta alla presenza dello spettatore nel contesto videoludico, cercando di dargli una nuova centralità.

Nato come medium auto-riflessivo, a uso e consumo di una nicchia di esperti, il live streaming si è riconfigurato come forma espressiva caratteristica della cultura visiva contemporanea.<sup>295</sup> Esso consente al videogioco di raggiungere un pubblico molto più esteso al di là della sottocultura del ludus digitale, in maniera analoga al modo in cui i graffiti e la *street art* rappresentano, per parte del pubblico, un possibile punto di accesso all'arte contemporanea.<sup>296</sup> Nonostante la crescente diversificazione e l'ampliamento della scena di Twitch, la forma espressiva del game live streaming non perde il nucleo subculturale che la radica alla sottocultura esoterica del videogioco: anche se Twitch non si limita alla promozione di contenuti videoludici, la costruzione tecnica della piattaforma e tutti i suoi aspetti fanno riferimento a questa sottocultura;<sup>297</sup> va ricordato che essa non nasce come esperimento di un gruppo di cineasti in cerca di nuove e più economiche tecniche di produzione digitale, ma emerge come strumento di attestazione dell'*expertise* tecnica di un gruppo ristretto di utenti.

### *Twitch tra normative e community*

Sin dal suo esordio a fianco di Justin.tv, Twitch è stata presentata in quanto *community*, prima ancora di essere una piattaforma digitale tout court. Gli sviluppatori hanno scelto di plasmare

---

<sup>295</sup> Testi audiovisivi simbiotici nati dall'unione di mezzi quali il videogioco e la televisione, le trasmissioni di game live streaming sono una delle espressioni paradigmatiche di quella che Henry Jenkins definisce cultura convergente, cioè una cultura dove la tecnologia veicola e modifica in modo attivo, circolare e continuo, i rapporti tra i diversi soggetti coinvolti nel panorama culturale odierno, ridefinendo e rendendo obsoleti alcuni assunti che nei decenni scorsi hanno accompagnato il mondo dei mass media. Cfr. Jenkins, H., *Cultura convergente*, Apogeo, Milano, 2013.

<sup>296</sup> Tali riflessioni sono le medesime del contesto evolutivo della pratica e medium machinima. Cfr. Retez R., *Machinima vernacolare*. Concrete Press, San Francisco, California, 2020.

<sup>297</sup> Houssard A., Pilati F., Tartari M., Sacco P.L., Gallotti R., *op. cit.*, p. 12.

l'identità del loro servizio in quel tratto relazionale caratterizzante la società dello spettacolo contemporanea che è l'intrattenimento, inteso come condivisione di un'esperienza piacevole e soprattutto ludica. In occasione della TED Conference 2019, l'ex-amministratore delegato del sito Emmett Shear ha affermato che Twitch emerge dalla necessità di (ri)stabilire una forma di intrattenimento che metta il pubblico in diretta comunicazione con il produttore e creatore di contenuti “andando oltre la comunicazione broadcast tradizionale che prevede la presenza di un'unica emittente, dando la possibilità agli utenti di giocare insieme e ritrovare quel senso di grande famiglia e posto sicuro”.<sup>298</sup>

L'intenzione è quella di promuovere una sensazione di appartenenza ad una realtà comune (virtuale o meno) in grado di accrescere proporzionalmente con la densità delle interazioni nei medesimi spazi, sino alla cristallizzazione di codici specifici di comportamento condivisi che permettono la distinzione dei membri di un gruppo da elementi e individui esterni – ciò che si definisce *community*.<sup>299</sup> Le comunità di pubblico che fecondano l'ecosistema e la cultura di Twitch sono sottoposte a regolamentazione, di carattere generale – per quanto concerne le normative vigenti sul sito – e specifico, relative all'attività sui singoli canali. Dunque, è necessario sottolineare che parte del lavoro della cultura e della produzione culturale è collegato a forme di regolamentazione e controllo sociale: così come nella vita quotidiana, gli individui attivi su piattaforme digitali non sono attori liberi di esplorare e interagire indipendentemente; essi si confrontano e scontrano con forme di ordine e controllo che modificano, spingono, tirano e influenzano le loro attività. Sebbene il live streaming sia stato sviluppato con energia non solo da singoli individui nei loro contesti domestici, ma anche da grandi organizzazioni che raggiungono un pubblico di consumatori composto da milioni di persone in tutto il mondo, permangono questioni critiche relative alla sua regolamentazione.

Analogamente ad altri servizi digitali di trasmissione audiovisiva, Twitch presenta delle normative di base, la cui violazione si traduce in un allontanamento – temporaneo o permanente – dalla piattaforma. Con l'obiettivo di essere globalmente comprensibile, Twitch affianca al tipico linguaggio legale che caratterizza le politiche d'uso di un sito, uno stile di comunicazione informale: Austin Walker osserva come questa sia “una mossa retorica efficace, visto che le

---

<sup>298</sup> Cfr. Shear E., “What streaming means for the future of entertainment”, *TED Conferences*, 2019. Consultato il 13 dicembre 2022, da: [https://www.ted.com/talks/emmett\\_shear\\_what\\_streaming\\_means\\_for\\_the\\_future\\_of\\_entertainment?language=en](https://www.ted.com/talks/emmett_shear_what_streaming_means_for_the_future_of_entertainment?language=en).

<sup>299</sup> Cfr. Panzarasa P., Opsahl T., Carley K.M., “Patterns and dynamics of users' behavior and interaction: Network analysis of an online community”, *Journal of the American Society for Information Science and Technology*, vol. 60, n. 5, 2009, pp. 911-932.

politiche sono iterative, si modificano e cambiano in relazione agli sviluppi del sito, alle relazioni esterne con altre realtà (Amazon e concorrenti) e alle pratiche degli utenti”.<sup>300</sup> Inoltre, ai fini del presente elaborato, è opportuno menzionare che nei primi anni dalla sua genesi, Twitch non ha mai ammesso la trasmissione di contenuti di natura pornografica – compresi i videogiochi per adulti –, adottando un approccio *ban first, ask questions later*, vale a dire una formula di censura per cui i divulgatori di contenuti inappropriati sarebbero stati allontanati dal sito ancora prima di indagare sull'accaduto. In un secondo momento, il sito ha poi stabilito che “non tutta la nudità è pornografia”.<sup>301</sup> Con queste parole, le norme fanno riferimento alla nudità presente nei videogiochi: se uno streamer trasmette un videogioco – che non è dichiaratamente per adulti – che presenta nudità in piccola parte, limitata a singoli momenti di gioco, non sarà soggetto ad allontanamento dalla piattaforma – purché la sua trasmissione sia contrassegnata come “matura”. In tal senso, le politiche di Twitch non sono poi così distanti da quelle dei media che l’hanno preceduta, come la televisione tradizionale, dove, analogamente, la nudità è consentita in determinati contesti.<sup>302</sup> Per quanto concerne le regolamentazioni dei singoli canali, gli streamer sono garanti del rispetto delle normative vigenti, sia per quanto riguarda la propria attività di creatore di contenuti che quella del pubblico: per poter assicurare un serio rispetto delle regole del sito, gli streamer si avvalgono di moderatori, ovvero individui il cui compito è mantenere il controllo nella chat, fornire informazioni al pubblico – unicamente via testo – difendendo sia l’integrità del canale che quella della community di appartenenza.<sup>303</sup>

---

<sup>300</sup> Cfr. Walker A., “Watching Us Play: Postures and Platforms of Live Streaming”, *Surveillance & Society*, vol. 12, n. 3, 2014, pp. 437-442.

<sup>301</sup> Cfr. Twitch, “Community guidelines”, 2023. Consultato il 27 gennaio 2023, da: [www.twitch.tv/p/legal/community-guide-lines/](http://www.twitch.tv/p/legal/community-guide-lines/).

<sup>302</sup> L’area di grigio che permea il concetto di nudità su Twitch, così come il suo rapporto con forme ed espressioni di porn live streaming è oggetto di indagine nel secondo capitolo del presente elaborato.

<sup>303</sup> In canali in cui il numero di spettatori raggiunge cifre tali per cui la mole di messaggi non è gestibile unicamente dai moderatori, gli streamer si avvalgono dell’uso di chatbot per il proprio *community management*. Questi pezzi di codice controllano la chat, verificando che non vi siano impiegati termini o parole vietate, rispondendo a semplici domande e fornendo informazioni basilari: gestiscono la community e, seppur non umani, sono membri regolari dei team di moderazione. I bot operano in autonomia sulle chat dei singoli canali, ma sono regolarmente modificati e ampliati dai moderatori umani per funzionare meglio in base al contesto specifico di un canale: gli elenchi di parole che il bot utilizza per individuare i discorsi vietati sono costantemente estesi, spesso sul momento, per far fronte al comportamento emergente della community. Il fatto che il comportamento dei bot sia malleabile e soggetto agli input dei moderatori evidenzia che, anche se a volte agiscono in modo autonomo, “ciò che fanno è profondamente legato alle istruzioni fornite dagli sviluppatori e dai moderatori, relativamente a ciò che dovrebbe essere favorito o proibito nella chat”. Cfr. Wohn D.Y., “Volunteer Moderators in Twitch Micro Communities”, *Proceedings of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, n. 160, 2019, pp. 1-13.

Su Twitch, la sensazione di comunità è garantita dalla costante presenza di autore e spettatore, promossa dalla trasmissione in diretta; Clement Chau considera l'insieme delle attività utili al coinvolgimento del sé nella cultura partecipativa di YouTube – come registrare un video, montarlo e caricarlo sulla piattaforma – un'attività semplice che però comporta un'interazione limitata e fredda col pubblico:<sup>304</sup> in confronto, l'attività di streaming su Twitch comporta una complessità di azioni maggiore – sia in termini organizzativi che gestionali –, dall'aspetto prettamente tecnico-informatico, alla performance di gioco e all'interazione con la chat, il tutto in costante contatto con il pubblico – ovvero in diretta. Al fine di una maggiore comprensione delle dinamiche sociali e le pratiche culturali che caratterizzano Twitch, è necessario guardare alle motivazioni che spingono gli utenti, videogiocatori e non, a far parte del suo humus culturale. Nuovamente, Taylor individua sei chiare motivazioni per cui le persone guardano le performance in diretta; la ricercatrice americana li distingue tra motivi aspirazionali, educativi, di ispirazione, di intrattenimento, di comunità e di atmosfera, sottolineando che non sono univoche, ma si prestano a mutazioni – un utente può avvicinarsi a un contenuto in live streaming per motivi aspirazionali e continuare a fruire del contenuto per puro intrattenimento:

*Aspirazione*: il desiderio di diventare un giocatore migliore è il punto di ingresso per molti spettatori che entrano in contatto con il game live streaming, aspirando a diventare uno streamer popolare tanto quanto quello da cui traggono ispirazione. *Educativo*: motivo legato all'opportunità di imparare o approfondire qualcosa sul videogioco riprodotto, come suggerimenti e trucchi più sottili che possono essere colti solo guardando qualcuno giocare. *Inspirazione*: descrive la sensazione provata dai fan, affezionati al singolo streamer che collegano la propria esperienza a quella dell'emittente. *Intrattenimento*: indica il piacere di essere intrattenuti attraverso la performance sullo schermo, suggerisce sensazioni di condivisione dell'esperienza di gioco tipicamente privata e domestica, come se fosse seduti accanto a un amico sul divano mentre gioca. *Community*: desiderio di prendere parte ad un'esperienza sociale collettiva e condivisa; gli streamer lavorano duramente per promuovere questo senso di coinvolgimento e connessione, che può costituire un potente legame tra lo spettatore e il canale. *Ambientazione*: gli utenti possono fare un uso passivo del live streaming, alla

---

<sup>304</sup> Cfr. Chau C. "YouTube as a participatory culture", *New Directions for Youth Development*, vol. 128, 2010, pp. 65-74.

stregua della televisione mantenuta accesa e di sottofondo mentre sono svolte altre attività di carattere ludico o professionale.<sup>305</sup>

Intimità, celebrità, comunità, creazione di contenuti e consumo, sono altri elementi che si intrecciano nelle pratiche di game live streaming. Pertanto, esso è definibile in quanto forma mediatica che integra pubblico, comunità, interazione e passività, colmando il divario tra il medium videogioco e i media audiovisivi tradizionali – come la TV, la radio e il cinema. Considerando o meno le singole motivazioni che spingono gli utenti ad assistere a performance videoludiche su Twitch, è necessario sottolineare che, nel corso del tempo, il pubblico della piattaforma ha sviluppato un proprio linguaggio, che presenta caratteristiche generali e specifiche per ogni singolo canale/streamer. Per poter mettere in comunicazione un humus culturale così ampio e in continua espansione – i cui membri appartengono a fasce di età, generi e razze differenti –, si è arrivati alla creazione di forme gergali linguistiche in grado di trascendere le lingue di origine degli utenti, portando a una forma di comunicazione rapida e diretta, basata sul videogioco, su ciò che avviene nei mondi virtuali e sul dialogo che ristagna negli spazi di rete ad esso associati, in cui vivono e sopravvivono le comunità online di videogiocatori.

Tracciando il percorso compiuto dal linguaggio videoludico dalla sua genesi alla sua affermazione quotidiana su piattaforme di condivisione audiovisiva online, è opportuno definire il concetto di linguaggio vernacolare e sottolinearne la differenza e distanza con il linguaggio veicolare.<sup>306</sup> Jenny Cheshire e Dieter Stein scrivono che, in ambito linguistico, si definisce linguaggio vernacolare una lingua nativa di una specifica cultura o area geografica e parlata in una determinata comunità.<sup>307</sup> Esempi di linguaggio vernacolare sono le forme dialettali e gergali – così come gli slang propri di culture e sottoculture digitali. Si tratta quindi della lingua parlata comune ed indigena di una data cultura, la più semplice con cui comunicare e che caratterizza il contesto in cui è impiegata. Contrariamente al linguaggio vernacolare, Carmel Coonan osserva che la lingua veicolare è un sistema di linguaggi usato quando persone che parlano differenti dialetti vernacolari vogliono comunicare tra loro:<sup>308</sup> conosciuta anche come “lingua ponte” o “lingua franca”, essa fornisce un accesso comune alla comunicazione tra diverse culture. In tal senso, costituiscono un valido

---

<sup>305</sup> Taylor T.L., *op. cit.*, p. 39.

<sup>306</sup> Sia la lingua vernacolare che la lingua veicolare definiscono le proprietà del linguaggio videoludico.

<sup>307</sup> Cfr. Cheshire J., Stein D. (A cura di), *Taming the Vernacular from Dialect to Written Standard Language*, New York Longman, Londra, Inghilterra, 1997.

<sup>308</sup> Cfr. Coonan, C. *La lingua straniera veicolare*, UTET Università, Torino, 2012

esempio di lingua veicolare il latino e l'inglese, lingue impiegate in epoche storiche lontane e differenti ma con gli stessi obiettivi. Di fatto, lo sviluppo e la diffusione di una lingua veicolare offrono un importante vantaggio e convenienza alla comunicazione commerciale, politica e sociale interculturale. Considerate dunque le caratteristiche e le definizioni di linguaggio vernacolare e di lingua veicolare è possibile tracciare il profilo del linguaggio videoludico; l'analisi di tale linguaggio necessita la considerazione sia degli aspetti terminologici vernacolari che della loro applicazione in comunità online legate al videogioco. Il linguaggio videoludico è un linguaggio vernacolare, gergale e caratterizzato dalla forte presenza di *slang*, che si avvale dell'inglese come lingua veicolare, da sempre usata nel mercato e nell'industria del videogioco: ogni prodotto legato a tale ambito detiene il potenziale creativo di nuovi termini e forme espressive di natura vernacolare. Al fine di comprendere meglio come si originano i termini vernacolari videoludici si riporta in esempio la campagna marketing di PlayStation Italia: a partire dall'estate 2020, l'azienda giapponese ha avviato una campagna di comunicazione relativamente al linguaggio vernacolare videoludico con lo scopo di educare e informare gli utenti circa il significato di alcuni termini di comune utilizzo nei videogiochi.<sup>309</sup> Lanciata con l'hashtag “#ConLeTueParole”,<sup>310</sup> la campagna porta in evidenza l'origine e il significato di questi termini: tra gli esempi più noti ci sono forme espressive che indicano sia attività che pratiche videoludiche, come le definizioni di “Craftare” – italianizzazione di *crafting*, ovvero l'atto di creare armi, equipaggiamenti e oggetti di ogni tipo con la precisione di un artigiano, impiegando strumenti e materiali da raccogliere nell'area di gioco – o di *Speedrun* – l'arte di completare un gioco o una particolare sfida nel minor tempo possibile, usando ogni trucco segreto a disposizione per correre contro il tempo.<sup>311</sup> Il caso di PlayStation Italia dimostra come il linguaggio videoludico si manifesti attraverso termini ed espressioni formulate ad hoc per esprimere concetti con il minor numero di parole possibile. Come illustrato dagli esempi, si

---

<sup>309</sup> La campagna è stata lanciata nei canali presenti sui social media utilizzati dall'azienda in Italia, quali Facebook e Instagram. Su quest'ultima piattaforma, la campagna è ancora in corso al momento della scrittura del presente elaborato (Gennaio 2023): promossa all'inizio tramite un preciso piano editoriale e una veste grafica formulata ad hoc, a quasi tre anni di distanza i contenuti pubblicati risultano frammentati ed eccessivamente eterogenei: non vi è continuità visiva tra un post e l'altro – la cui pubblicazione avviene senza una precisa *timeline* – e ciò porta a tassi di engagement decrescenti – laddove il primo post pubblicato aveva generato circa 200 interazioni (8 settembre 2020), il più recente ha superato di poco la metà (21 gennaio 2023).

<sup>310</sup> Tradotta letteralmente “#WithYourOwnWords”, la campagna di comunicazione è in corso sulla pagina Instagram nota come “@playstationit”. In questo campione d'esempio, sono affiancati due post diversi, uno pubblicato il 15 giugno 2021 e uno l'anno seguente, il 23 luglio 2022: è possibile notare come la continuità visiva non sia stata mantenuta. Vedi *Figura 10*.

<sup>311</sup> Come summenzionato, la formula dello *speedrunning* è, insieme al *machinima*, uno degli esempi di gioco video più datati tuttora in opera.

tratta spesso di crasi e abbreviazioni di termini di origine anglosassone, italianizzati per renderli comunemente comprensibili.<sup>312</sup>

Un esempio ancora più recente proviene dal videogioco *Among Us* (2018): videogioco multigiocatore di sopravvivenza sviluppato e distribuito dalla software house indipendente americana Innersloth dal 15 giugno 2018 che ha riscosso successo solamente nei primi mesi della pandemia da COVID-19, nell'estate 2020.<sup>313</sup> Dati i tempi stretti della comunicazione durante la fase dialogica-interattiva denominata “riunione di emergenza” gli utenti hanno iniziato a dialogare nella finestra di chat accorciando le parole e dando origine a un termine diffuso e adottato dal linguaggio del web: *sus*, abbreviazione di *suspicious*. La popolarità di *Among Us* e del termine *sus* sono un esempio paradigmatico della rapida diffusione del linguaggio vernacolare videoludico: forma linguistica che non solo è possibile localizzare nel conversato tra utenti afferenti all'ambito videoludico, ma anche impiegato nella creazione e definizione di paratesti videoludici su molteplici piattaforme digitali. Una di queste è Twitch, dove gli spettatori interagiscono con gli streamer attraverso un sistema di dialoghi in chat simile a quello di *Among Us*.

Qui, gli utenti impiegano il linguaggio vernacolare videoludico riferendosi a eventi, situazioni e contesti in corso nel contenuto creato dallo streamer in diretta. Non è difficile trovare un esempio di applicazione del linguaggio videoludico in chat su Twitch: a fini di studio e dimostrazione, è stato scelto di affidarsi all'algoritmo di scelta automatica di contenuti di Twitch, cliccando sulla prima live disponibile a tema videoludico, nella homepage alla piattaforma: trattasi della diretta del canale

---

<sup>312</sup> Il processo di italianizzazione di un termine o un'espressione straniera, consiste nell'atto di dare forma italiana a un vocabolo, a un costrutto, adattandolo al sistema fonetico e morfologico italiano.

<sup>313</sup> Le regole del gioco sono piuttosto semplici: i giocatori vestono i panni di una squadra di astronauti impegnata nella manutenzione di basi e navi spaziali in tre diversi scenari di gioco; tra loro, un giocatore veste i panni di impostore, con lo scopo di sabotare l'attrezzatura spaziale e uccidere gli astronauti. Ogni qual volta che un utente trova il cadavere di un suo compagno, avvia la cosiddetta “riunione di emergenza”, una finestra di chat a tempo limitato in cui i giocatori possono discutere su chi sia l'impostore ed eventualmente giustiziarlo. Cfr. Sackett E., Amoroso L. M., “A Little “Edutainment” Goes a Long Way: Leveraging Among Us, a Popular Multiplayer Game, to Teach Persuasion Virtually”, *Management Teaching Review*, 2022.

italiano “Moonryde”, appartenente al videogiocatore professionista Dario Ferracci.<sup>314</sup> Nella live presa in esame, Moonryde sta giocando a *Call of Duty Warzone* (2020), soprattutto in prima persona la cui modalità centrale è quella competitiva del *battle royale*:<sup>315</sup> focalizzandosi sulla chat di Twitch è possibile notare in poche interazioni una presenza importante di termini ed espressioni vernacolari videoludiche. Considerata la vittoria dello streamer in una partita appena terminata, la maggior parte dei termini sono impiegati per congratularsi e complimentarsi con il giocatore, come “gg” o “ez” – rispettivamente abbreviazioni di “good game” e “easy”.<sup>316</sup> Altre espressioni sono proprie del gameplay di *Call of Duty Warzone*, come “build”, “cheating” e “camper”, che indicano un certo tipo comportamento e atteggiamento di gioco – in riferimento rispettivamente agli accessori impiegati sull’arma scelta dal giocatore, al potenziale impiego di *cheat* per ottenere un vantaggio competitivo e ad un possibile approccio nell’affrontare gli altri giocatori in *Call of Duty Warzone*.

Matteo Bittanti ed Enrico Gandolfi spiegano come l’interfaccia di Twitch – in particolare la chat – è progettata per incoraggiare il sostegno finanziario ed emotivo a lungo termine da parte degli spettatori attraverso pratiche di monetizzazione e aggregazione sociale.<sup>317</sup> Sky LaRell Anderson sottolinea che in un mezzo di comunicazione di massa spesso considerato non umano, robotico o puramente digitale come il videogioco, Twitch ha messo in primo piano l’elemento umano.<sup>318</sup> In altre parole, la tecnologia del live streaming, contestualizzata nel medium videoludico in piattaforme digitali come Twitch, consente al pubblico di connettersi online e partecipare ad una

---

<sup>314</sup> Il canale “Moonryde” è stato creato nel novembre 2016, ad oggi presenta più di mezzo milione di iscritti, ha un totale di circa 23 milioni di visualizzazioni e propone contenuti con cadenza quotidiana, raccogliendo fino a diecimila spettatori unici ogni giorno. Dario Ferracci – alias Moonryde – è uno streamer e pro-player italiano specializzato nel videogioco *Call of Duty Warzone*. Moonryde è stato il primo talento a unirsi al roster principale del marchio internazionale *Fnatic* dopo essere passato per *Fnatic Network*, l’accademia di reclutamento esportiva del gruppo. Ferracci è considerato il secondo più grande talento italiano, si è classificato all’11° posto negli *European Twitch Rivals* (2020), e più recentemente si è classificato al 4° posto nel campionato internazionale *World Series of Warzone* (2021). Prima di unirsi a *Fnatic Network*, Moonryde aveva una media di circa 800 spettatori per stream, il che dimostrava il suo potenziale di intrattenimento e interazione con i fan. Con l’ingresso in *Fnatic Network*, Moonryde ha visto una crescita esponenziale, arrivando a una media di 6.000 spettatori per stream, con un picco di oltre 80.000 utenti connessi contemporaneamente. La prova è stata eseguita nella mattina del 17 maggio 2022, ora italiana, tra i canali suggeriti dalla piattaforma, affianco a quello preso in esame si trovano: “Terenas”, “fragolaqt”, “Bstaard” e “Mastro\_Z”, tutti impegnati in sessioni di gioco nello soprattutto multigiocatore *Call of Duty Warzone*.

<sup>315</sup> L’espressione inglese, che non presenta una traduzione italiana, fa riferimento a un “combattimento a cui partecipano più di due combattenti e in cui l’ultimo sopravvissuto è dichiarato vincitore”. Trattasi di un genere narrativo divenuto popolare nell’industria videoludica degli ultimi cinque anni e in costante sviluppo, approfondito nel paragrafo successivo, in quanto pratica culturale propria di Twitch. Vedi *Figura 11*.

<sup>316</sup> Vedi *Figura 12*.

<sup>317</sup> Cfr. Bittanti M., Gandolfi E., “Introduzione *The play must go on*”, in Bittanti, M., Gandolfi, E. (A cura di), *Giochi Video. Performance, spettacolo, streaming*, Mimesis, Milano, 2018.

<sup>318</sup> L’autore definisce questa tendenza antropocentrica “svolta corporea” nei *game studies*. L’attenzione posta al corpo su Twitch è approfondita nel secondo capitolo, con ulteriori contributi dell’autore. Cfr. Anderson L. S., *op. cit.*

nuova cultura, da quasi ogni parte del mondo.<sup>319</sup> Twitch propone una formula di integrazione sociale, così come intesa da Li, Wang e Liu, in riferimento alla richiesta di partecipazione sociale da parte del pubblico, compresa la connessione tra spettatori e streamer, spettatori e altri gruppi di fruitori (altri spettatori), una forma di interazione sociale necessaria e altamente influente.<sup>320</sup> L'integrazione sociale tra spettatori avviene in risposta agli input e ai feedback degli streamer, delle loro performance, dello spettacolo promosso e della loro personalità. Laddove è stata posta una distinzione tra le motivazioni che spingono gli utenti a fruire contenuti in live streaming creati da singoli individui, è opportuno differenziare le tipologie di streamer presenti su Twitch. Gandolfi, propone la seguente categorizzazione:

- a) il *professionista*, domina il gioco e diviene il fulcro dell'esperienza senza interagire in modo significativo con il proprio pubblico; b) il *performer* (edonista), utilizza il medium per spettacoli che mirano a farne risaltare le doti istrioniche, qui al comando; c) il *compagno*, per cui il gioco è una scusa per interfacciarsi con i propri follower e imbastire interazioni comunicative di ampio respiro, da memorie personali a ricordi legati agli albori dell'industria videoludica.<sup>321</sup>

Uguaglianza (condivisione dello schermo) e performance (presenza davanti allo schermo) coesistono contemporaneamente, offrendo un tipo di consumo (video)ludico inedito e duale. In un'accezione più ampia è possibile affermare che, attraverso Twitch, il giocatore diventa performer:

---

<sup>319</sup> In riferimento alla dislocazione geografica degli utenti fruitori di Twitch, Nicholas Abercrombie e Brian Longhurst parlano di "pubblici diffusi", che includono sia produttori che consumatori. Questi pubblici sono governati da bisogni performativi e caratterizzati da un basso livello di ritualità nel consumo, comprendendo differenti categorie di pubblico – in termini di coinvolgimento: i consumatori (generalizzati e di bassa interazione); i fan (affezionati a specifici canali/individui); i cultisti (simili ai fan ma più coinvolti in relazioni con altri aficionados); gli appassionati (che creano artefatti e contenuti sfruttando la loro passione) e i piccoli produttori (il cui atteggiamento creativo si tramuta in una professione e carriera). Il pubblico di Twitch è difficile da inquadrare in questi termini: la varietà dei generi e delle performance presenti rende arduo tracciare un profilo degli spettatori a prima vista. L'ultimo paragrafo del presente capitolo tenta di tracciare il profilo identitario dello spettatore di Twitch, secondo dinamiche di consumo sociali e comportamentali. Cfr. Abercrombie N., Longhurst B., *Audiences: A Sociological Theory of Performance and Imagination*, Sage Publication, Londra, Inghilterra, 1998.

<sup>320</sup> Cfr. Li Y, Wang C, Liu J., "A Systematic Review of Literature on User Behavior in Video Game Live Streaming", *International Journal of Environmental Research and Public Health*, vol. 17, n. 9, 2020, pp. 1-21.

<sup>321</sup> L'autore tratta anche il concetto di incorporazione sviluppato da Gordon Calleja per descrivere il rapporto tra giocatore e avatar, che Gandolfi intende come definizione delle relazione tra giocatore e spettatore su Twitch: "l'assimilazione di un ambiente virtuale nella coscienza, indicando un senso di presenza che viene supportato dalla materializzazione sistematica e reiterata del giocatore in una singola posizione in quanto rappresentato dall'avatar". Cfr. Calleja G., *In-Game: From Immersion to Incorporation*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, Stati Uniti 2011; Gandolfi, E., "Twitch.tv. Guardando dalle spalle dei giganti", in Bittanti, M., Gandolfi, E. (A cura di), *Giochi Video. Performance, spettacolo, streaming*, Mimesis, Milano, 2018, p. 72.

il suo linguaggio corporeo, i suoi commenti, metodici, razionali o improvvisati, trasformano la semplice sessione di gioco in uno spettacolo nello spettacolo – la dimensione live livella produttore e consumatore, aspettative e realtà; trasparenza, autonomia e parità diventano elementi portanti nel rapporto che unisce streamer e spettatore. In questo rapporto paritario, come detto all’inizio, la parte più interessante del fenomeno del live streaming è la sua relazione con la malleabilità di pratiche attive e passive; solitamente i videogiochi sono fruiti in modo attivo e la televisione in modo passivo, ma studiando le community di Twitch è possibile vedere che questi non sono concetti concreti e che gli spettatori a volte svolgono ruoli attivi o passivi. Una metafora calzante è quella dell’improvvisazione teatrale, per un pubblico più interessato al volto e alla persona che al sistema ludico-video in quanto tale. Non a caso, un ulteriore aspetto dell’intrattenimento generato da Twitch deriva dal fatto che i membri del pubblico sviluppano un’idea precisa dello streamer nel corso del tempo: la sua personalità, la sua vita, le sue peculiarità e il suo stile divengono il fulcro dell’intrattenimento, oltrepassando l’interesse per il videogioco in quanto tale. Taylor evidenzia questa caratteristica, propria tanto del live streaming in quanto fenomeno che di Twitch stessa: “gran parte della vita quotidiana è considerabile attività performativa e il live streaming non fa altro che *riprendere* questo tema e amplificarlo a fini di intrattenimento”.<sup>322</sup> Tali performance, esprimono lo stato e l’esperienza intima del giocatore, diventano uno strumento evocativo che collega il pubblico al creatore di contenuti: puntare su aspetti privati della propria vita, correlati al rapporto che si ha con il medium videoludico, è uno degli escamotage che inconsciamente riescono ad attirare lo spettatore e aiutarlo a vivere direttamente il momento di gioco insieme allo streamer, seppur fruendone in modo vicario. Questi ultimi cercano quindi di creare un senso di presenza condivisa con il pubblico: far parte di una comunità di spettatori, guardare la diretta insieme e seguire i dialoghi in chat, diventa un’esperienza collettiva di integrazione sociale.

Un ulteriore obiettivo di tale formula di intrattenimento è la fidelizzazione del fruitore: la costruzione di una community fiorente prevede infatti la trasformazione di uno spettatore di passaggio in un membro regolare del pubblico integrato nella sottocultura del canale.<sup>323</sup> Il processo di fidelizzazione in corso su Twitch è determinato dalla relazione produttore-consumatore che Li, Wang e Liu definiscono come “interazione para-sociale”: l’espressione fa riferimento alla

---

<sup>322</sup> Taylor T.L., *op. cit.*, p. 88.

<sup>323</sup> Taylor sottolinea come una delle conseguenze economiche, prettamente legate al mercato videoludico, del fenomeno del game live streaming consista in una sorta di omologazione del gusto, per cui con l’ascesa di siti come Twitch i gusti mediatici e le forme di produzione stanno indubbiamente cambiando: i paratesti videoludici sono diventati una componente fondamentale del nostro mondo mediatico e gli utenti sono sempre più disposti a consumare questi prodotti come tutti gli altri.

conoscenza reciproca e all'intimità esistente tra pubblico e personaggi mediatici (celebrità, conduttori televisivi e creatori di contenuti), coadiuvata da un tipo di comunicazione che può essere di tipo bidirezionale, unidirezionale o uno-a-molti.<sup>324</sup> In particolare, nell'era della distanza sociale causata dalla pandemia da COVID-19, il pubblico ha iniziato a rivolgersi verso il live streaming come elemento sostitutivo alle esperienze sociali in prima persona.

L'osservazione partecipativa condotta per la presente ricerca – approfondita nel terzo capitolo – a partire proprio dai primi mesi dopo la diffusione della patologia influenzale, dimostra che coinvolgere profondamente gli spettatori attraverso la partecipazione consente di creare autentiche connessioni sociali, trasformando le interazioni para-sociali (unidirezionali) con gli streamer in esperienze sociali bidirezionali. Mediante l'interazione – dialogica e (video)ludica –, il game live streaming agisce in qualità di “terzo luogo” virtuale, comunità caratterizzata da un ecosistema multidimensionale di relazioni tra streamer e spettatori.<sup>325</sup> Secondo questa prospettiva è possibile descrivere la community in quanto sintesi di ruoli e identità, connessioni emotive, influenze reciproche e soddisfazione dei bisogni tra i membri del gruppo: Twitch supporta e promuove l'identificazione del gruppo in comunità partecipative; i flussi di individui immersi nella piattaforma diventano “terzi luoghi”, incontri informali regolari al di là dello spazio domestico e lavorativo. Alina Striner *et. al.* affermano che la partecipazione del pubblico è influenzata non solo

---

<sup>324</sup> Cfr. Li Y, Wang C, Liu J., “A Systematic Review of Literature on User Behavior in Video Game Live Streaming”, *International Journal of Environmental Research and Public Health*, vol. 17, n. 9, 2020, pp. 1-21.

<sup>325</sup> Quello di “terzo luogo” è un concetto sviluppato dal sociologo americano Ray Oldenburg, che lo impiega in riferimento ad uno spazio pubblico al di fuori della casa o del luogo di lavoro dove le persone possono incontrarsi e interagire in modo informale. Come suggerisce il nome, si tratta di spazi fisici basati sulla presenza di un luogo. “Il terzo luogo è una denominazione generica per una grande varietà di spazi pubblici che ospitano incontri regolari, volontari, informali e felicemente condivisi da individui di ogni tipo, un nucleo centrale della vita pubblica”. Inoltre, Oldenburg sostiene che i terzi luoghi svolgono un ruolo cruciale nello sviluppo delle società e delle comunità: l'autore cita numerosi esempi di terzi luoghi, dal tradizionale pub inglese al caffè parigino. Cfr. Wright S., “From “Third Place” to “Third Space”: Everyday Political Talk in Non-Political Online Spaces”, *Javnost - The Public*, vol. 19, n. 3, pp. 5-20.

dall'immersività dei contenuti trasmessi, ma anche dall'immediatezza<sup>326</sup> delle interazioni con lo streamer: gli autori definiscono l'interazione con il pubblico come “una serie di esperienze e ruoli che possono consentire agli spettatori di partecipare o interagire, descrivendo uno spettro di interattività nell'intrattenimento digitale”.<sup>327</sup>

Inoltre, il game live streaming è particolarmente adatto a creare esperienze coinvolgenti di partecipazione da parte del pubblico: consente agli spettatori non solo di interagire socialmente, ma anche di influenzare il gameplay in modi significativi. Tra questi spiccano fenomeni e pratiche culturali generate e assorbite da Twitch nel corso degli anni: il paragrafo successivo analizza pratiche di gioco video live attive e passive – fenomeni noti come *crunch/burnout*, *battle royale*, *doxxing/swatting*, *freebooting/riffing* e *lurking* – contraddistinti da strategie di (ri)costruzione narrativa che trovano le fondamenta nella dimensioni comunitaria – *community* – di Twitch. Nell'ottica dell'individuazione di un profilo identitario del fruitore medio della piattaforma, successivamente alla definizione e analisi delle pratiche summenzionate, sarà doveroso soffermarsi sull'attività dei *lurkers*, una tipologia di spettatori che ha avuto modo di affermarsi nel nuovo ecosistema della *platform society*.

---

<sup>326</sup> È opportuno considerare brevemente il concetto di tempo in relazione alla tecnologia live streaming e ai fenomeni promossi da Twitch. Gli streamer si muovono tra due cornici temporali: una cornice dialogica che comporta conversazioni con gli spettatori e una cornice ludica in cui si impegnano nel gameplay: il ritmo di tale temporalità ha un impatto sulle esperienze di game live streaming sia per gli streamer che per gli spettatori. Inoltre, la singola esperienza videoludica – trasmessa o meno – presenta una duplice struttura temporale: da un lato si ha a che fare con il tempo di gioco – ovvero il tempo che il giocatore impiega a giocare –, dall'altro con il tempo dell'evento – il tempo impiegato nel mondo di gioco per ottenere un determinato punteggio o obiettivo. Le dualità temporali del gioco e del game live streaming si intersecano: in quanto medium audiovisivo quest'ultimo scardina le nozioni di temporalità prestabilite dal cinema e preconizzate dalla televisione. Si appropria l'idea di *simultaneismo*, intesa come la cattura del presente, l'eternità del tempo colto come insieme e concisione di tempi – della storia, del racconto, dello sguardo. Ciò si ripete nel concetto di *timeless time* (tempo senza tempo) teorizzato da Manuel Castells per indicare un tempo denso e stratificato, in cui si possono svolgere molteplici operazioni, persino simultaneamente e in maniera indipendente dal luogo in cui ci si trova. Cfr. Deleuze G., *Cinema*, Mimesis, Milano, 2010; Castells M., *La nascita della società in rete*, Università Bocconi Editore, Milano, 2014.

<sup>327</sup> Cfr. Striner A., Webb M.A., Hammer J., Shannon Cook A., “Mapping Design Spaces for Audience Participation in Game Live Streaming” Proceedings of the CHI Conference on Human Factors, n. 329, 2021, pp. 1-15.

#### 1.4 Pratiche di gioco video live attive e passive

L'analisi di Twitch – in quanto piattaforma, community, cultura e medium – evidenzia la presenza di una delle principali caratteristiche della comunicazione: la partecipazione. Leopoldina Fortunati afferma che il significato di comunicazione è quello di “mettere l’oggetto [di una data narrazione] in un formato comune, in modo che altri possano partecipare [al discorso], comprenderlo e dividerlo”.<sup>328</sup> Ne consegue che, in termini di accessibilità e fruizione, le forme di telecomunicazione migliorano la comunicazione, ottimizzando la partecipazione personale e sociale: questa, si definisce in quanto “coinvolgimento – in misura maggiore o minore – alle attività di un gruppo o di una società”.<sup>329</sup>

Le differenti forme di partecipazione – che l'autrice distingue in dirette e indirette – sono generalmente realizzate indipendentemente dal fatto che sia possibile per il soggetto influenzare le decisioni che sono prese nella comunità di riferimento: il significato di partecipazione in questi casi è quello di compiere qualcosa in collaborazione con altri membri della comunità e/o per se stessi. Sotto questa luce, Stephanie Orme osserva che l'ascesa del game live streaming ha creato ulteriori spazi per le interazioni sociali incentrate sul gioco: questo può essere dunque considerato come una tecnologia progettata e strutturata in modo da consentire una nuova “architettura della partecipazione” che incoraggia il contributo degli utenti, secondo dinamiche interattive dialogiche – filtrate dalla chat di testo.<sup>330</sup> La partecipazione degli utenti non si limita al consumo del contenuto ma, come summenzionato, a formule di interazione con i produttori stessi: gli streamer. La comunicazione avviata tra i due poli – pubblico ed emittente – oltrepassa il contenuto fruito e prodotto generando fenomeni e pratiche culturali che si estendono oltre i confini della piattaforma stessa. Tra queste, nel presente contributo sono ricordati tre fenomeni che colpiscono principalmente gli streamer e tre pratiche che caratterizzano il comportamento degli utenti fruitori. Nel primo caso si parla di *crunch/burnout*, *doxxing/swatting*, *battle royale* – forme di partecipazione diretta –, nel secondo si ha che vedere con *freebooting/riffing* e *lurking* – forme di partecipazione indiretta. Ogni espressione è di matrice anglosassone e non possiede né una traduzione italiana, né una formula italianizzata, sottolineando la rilevanza della lingua inglese nel linguaggio impiegato su Twitch. Di seguito sono descritti e analizzati sia i fenomeni che le pratiche citate, con particolare

---

<sup>328</sup> Cfr. Fortunati L., “Online Participation and the New Media”, in H. Greif & A. Lasén (A cura di), *Cultures of Participation. Media Practices, Politics and Literacy*, Peter Lang AG, Berlino, 2011, pp. 19-34.

<sup>329</sup> *ivi*, p. 24.

<sup>330</sup> Cfr. Orme S., “Just watching”: A qualitative analysis of non-players’ motivations for video game spectatorship”, *New Media & Society*, vol. 24, n. 10, 2022, pp. 2252-2269.

focus sui termini *battle royale* e *lurking*: dei sei esempi di pratiche e fenomeni che contraddistinguono la piattaforma, questi si sono radicati in essa, portando da un lato a un successo senza precedenti di un prodotto generato e fruito nella cultura videoludica, e dall'altro alla costante crescita di una determinata tipologia di spettatore non-interattivo.

### *Crunch/Burnout*

Nel contesto dell'industria videoludica e dei paratesti che genera su piattaforme di condivisione audiovisiva online come YouTube e Twitch, la coppia di termini indica la causa e la conseguenza dell'eccessiva presenza in questi spazi digitali, secondo dinamiche proprie del lavoro autonomo. L'espressione *burnout* deriva dall'inglese *to burn* – bruciare – e *out* – fuori – ed è traducibile in italiano con il termine “esaurimento”: riguarda la cattiva salute mentale dovuta al lavoro professionale o creativo. Ahola *et. al.* descrivono il *burnout* come uno “stato di esaurimento combinato con dubbi sul valore del proprio lavoro e della propria competenza”:<sup>331</sup> trattasi di un fenomeno di natura psicologica che può comportare gravi conseguenze patologiche, come la depressione. La tensione lavorativa, risultato delle elevate richieste di lavoro combinate con una ridotta capacità di eseguire le prestazioni previste – a causa del poco tempo a disposizione – è la principale causa di *burnout*. Laddove il termine è stato adottato dall'industria videoludica per indicare il risultato dello stress lavorativo, il *crunch time*, abbreviato in *crunch*, ne è la causa presunta: Sky Larell Anderson e Stephanie Orme lo descrivono in quanto sistema informalmente codificato nell'industria dei videogiochi, reso parte integrante di essa, che “definisce l'aspettativa di fare straordinari e di lavorare nei fine settimana o nelle settimane che precedono l'uscita di un gioco, sotto costante tensione da parte dei datori di lavoro e del pubblico che attende il prodotto completo”.<sup>332</sup> Nel loro studio gli autori hanno evidenziato i dati relativi alle prestazioni lavorative di sviluppatori, produttori e impiegati dell'industria videoludica – di cui sono spesso resi noti gli sforzi in pubblicazioni di carattere giornalistico – sottolineando come per molte aziende sia comune lavorare “più di 12 ore al giorno, da 6 a 7 giorni alla settimana, senza intervalli di riposo”.<sup>333</sup> Inoltre, le ore di lavoro prolungato sono spesso non retribuite e il lavoro straordinario si inserisce negli orari previsti al di fuori del *crunch time*, da dedicare ad attività personali. L'esercizio lavorativo in *crunch*

---

<sup>331</sup> Cfr. Ahola K., Honkonen T., Kivimäki T., Virtanen M., Isometsä E., Aromaa A., Lönnqvist J., “Contribution of Burnout to the Association Between Job Strain and Depression: The Health 2000 Study”, *Journal of Occupational and Environmental Medicine*, vol. 48, n. 10, pp. 1023-1030, 2006.

<sup>332</sup> Cfr. Anderson L.S., Orme S., “Mental Health, Illness, Crunch, and Burnout: Discourses in Video Games Culture”, *Proceedings of the 55th Hawaii International Conference on System Sciences*, 2022, pp. 3133-3140.

<sup>333</sup> *ivi*, p. 3134.

e il conseguente *burnout* sono oggi modelli professionali non solo propri dell'industria videoludica tout court, ma appropriati dall'attività di streamer su piattaforme di online live streaming. Nel caso di Twitch, maggiore è il numero di ore passate sul sito a produrre contenuti, maggiore è il potenziale di interazione con il pubblico e la conseguente acquisizione di capitale economico – tramite i modelli di business citati nel precedente paragrafo. Pertanto, l'incremento delle attività di live streaming a scopo di reddito comporta l'ideazione di format che giustificano la costante presenza *in diretta*.

Tra questi, è opportuno menzionare il fenomeno delle “maratone”: trattasi di un'unica sessione in diretta, di lunga durata – da un minimo di 24 ore a più di 500<sup>334</sup> – in cui gli streamer passano la loro intera quotidianità connessi al sito, integrando momenti di pausa e riposo notturno che solitamente non sono trasmessi. Durante una maratona il controllo della durata della trasmissione è dato alla chat – ovvero agli utenti spettatori – che può decidere se far aumentare il tempo a disposizione dello streamer tramite donazioni economiche – solitamente ogni abbonamento al canale aggiunge 10 secondi a un orologio che scandisce la durata della diretta. Potenzialmente, una maratona Twitch può durare all'infinito: sta allo streamer impostare un termine ultimo entro cui concludere la trasmissione. Questo format presenta contenuti differenti al proprio interno: l'attività di *Let's Play* è integrata con sessioni di dialogo diretto con il pubblico – in cui lo streamer risponde alle domande presenti in chat –, con il coinvolgimento di creatori di contenuti noti e affini al principale conduttore, e la creazione di contenuti unici e momentanei che non sono ripetuti al di fuori della maratona.<sup>335</sup> Nell'ottica di analisi dei fenomeni di *crunch* e *burnout*, la maratona di Twitch è causa e conseguenza di un'ecosistema sociale che predilige il profitto economico e la popolarità alla salute mentale. La costante pressione per inseguire i propri obiettivi, rispettare i programmi stabiliti e soddisfare il pubblico porta al *burnout*, costringendo alcuni streamer a lunghe pause dopo la maratona. Le aziende coinvolte nel mercato videoludico costruiscono il profilo del proprio dipendente – sia esso uno sviluppatore e o uno streamer – secondo l'ideale dell'“appassionato di

---

<sup>334</sup> Al momento della stesura del presente elaborato, il record per la maratona più lunga di Twitch è detenuto dallo streamer americano Ludwig Ahgren, che tra i mesi di marzo e aprile 2021 è rimasto connesso in live per più di 700 ore (circa 30 giorni). Il 13 marzo, il giorno prima dell'inizio della diretta, Ahgren presentava un totale 1730 abbonati al suo canale Twitch. Il 14 aprile, giorno in cui ha concluso la live con 225 mila spettatori collegati, ha accumulato più di 282 mila abbonati.

<sup>335</sup> Nel terzo capitolo sarà possibile approfondire il fenomeno della maratona e le conseguenze che ha su pubblico e streamer.

videogiochi”, trasformando la passione in una giustificazione per integrare pratiche di sfruttamento lavorativo come il *crunch* e il conseguente esaurimento mentale – *burnout*.<sup>336</sup>

### *Doxxing/Swatting*

Analogamente alla coppia di termini e conseguenti fenomeni sopracitati, il doxxing e lo swatting descrivono due pratiche che influenzano negativamente l’attività di live streaming su Twitch. Nel primo caso, il termine è una forma gergale dell’espressione *dropping docs* – in italiano “rilascio di documenti –, derivante dalla cultura americana di hackers e descrivente l’atto di condividere pubblicamente, su internet, i documenti o dati personali di qualcuno. In particolare, trattasi di informazioni private che identificano gli individui secondo molteplici modalità, spesso includendo dati come nome e cognome, numero di telefono, l’indirizzo di residenza e domicilio o il luogo di lavoro. Di conseguenza, quando documenti o dati privati sono oggetto di *doxxing*, possono esserci conseguenze più o meno gravi per le vittime, tra cui molestie mediatiche e minacce dirette alla sicurezza fisica della persona. Brian Anderson e Mark Wood osservano che l’espressione *doxxing* è in realtà un termine generico che racchiude diversi danni derivanti dalla divulgazione non consensuale di informazioni private su internet; gli autori identificano tre forme di *doxxing*: il *doxxing* de-anonimizzante; il *doxxing* mirato; il *doxxing* de-legittimante.<sup>337</sup>

Il primo vocabolo definisce una situazione in cui la vittima affronta una perdita di anonimato mediante il rilascio di dati privati che rivelano la sua identità – precedentemente sconosciuta in rete; nel *doxxing mirato* sono rilasciate informazioni che riguardano la posizione fisica della vittima, che ora può essere rintracciata da chiunque entri in possesso dei dati; infine, nella terza istanza, la vittima subisce una perdita di credibilità o di legittimità a causa dei documenti diffusi, che minano la sua reputazione professionale. Brianna Wu afferma che la diffusione di informazioni personali può non avere un termine, “poiché soggetta a costanti rielaborazioni processate dai media – per cui i dati privati si spostano di medium in medium, dall’online all’offline – in una ripetizione ciclica di danni nei confronti della vittima”.<sup>338</sup> La mancanza di un termine ultimo di diffusione può costituire

---

<sup>336</sup> Nel contesto videoludico, precedenti studi hanno osservato come la passione alimenti energie a favore delle pratiche sociali, culturali e organizzative che creano valore economico per le aziende, ma prosciuga i lavoratori e gli aspiranti tali attraverso le aspettative che crea il concetto di “fare ciò che si ama”. Cfr. Chia A., “The Moral Calculus of Vocational Passion in Digital Gaming”, *Television & New Media*, vol. 20, n. 8, 2019, pp. 767-777.

<sup>337</sup> Tradotti in italiano dall’originale inglese: *de-anonymising doxxing*; *targeting doxxing*; *delegitimising doxxing*. Cfr. Anderson B., Wood M.A., “Harm imbrication and virtualised violence: Reconceptualising the harms of doxxing”, *International Journal for Crime, Justice and Social Democracy*, vol. 11, n. 1, 2022, pp. 196-209.

<sup>338</sup> Cfr. Wu B., “Doxxed: Impact of online threats on women including private details being exposed and “swatting”, plus Greg Lukianoff on balancing offence and free speech”, *Index on Censorship*, vol.44, n. 3, 2015, pp. 46-49.

uno dei principali danni psicologici provocati dal *doxxing*: in questo ciclo di diffusione, ricezione e ripetizione il danno non è vissuto come un evento discreto, si tratta piuttosto di un'iterazione della divulgazione che può verificarsi – ed essere vissuta – ripetutamente. Una delle conseguenze del *doxxing* più note nell'ecosistema del game live streaming, che coinvolge le tre forme proposte da Anderson e Wood, è la pratica dello *swatting*. Matthew James Enzweiler lo descrive partendo da un esempio: alla fine di agosto 2014, il quindicenne americano Paul Horner, è stato condannato a venticinque anni di carcere per il suo ruolo in quello che è stato percepito come un “semplice scherzo online”.<sup>339</sup> Ciò che numerosi utenti di internet e videogiocatori descrivono come uno scherzo innocuo, è in realtà l'atto violento noto come *swatting*. Esso origina e diffonde negli Stati Uniti e prevede che gli utenti effettuino chiamate fraudolente al numero di emergenza nazionale e segnalino minacce o situazioni di violenza in corso per attirare la risposta delle forze dell'ordine, di solito una squadra SWAT.<sup>340</sup> Attraverso l'impiego di mezzi ingannevoli come la tecnologia di *spoofing* dell'ID del chiamante,<sup>341</sup> gli individui che effettuano la telefonata fanno sembrare che le minacce o le segnalazioni di emergenza provengano dal telefono della vittima. Le autorità rispondono con le armi, aspettandosi un contesto ad alto rischio, creando così una situazione

---

<sup>339</sup> Cfr. Enzweiler M.J., “Swatting Political Discourse: A Domestic Terrorism Threat”, *Notre Dame Law Review*, vol. 90, n. 5, 2015, pp. 2001-2038.

<sup>340</sup> Negli Stati Uniti, la squadra SWAT (*special weapons and tactics*) è l'unità tattica della polizia che utilizza attrezzature e tattiche specializzate o militari. Sebbene siano state create per la prima volta negli anni Sessanta per gestire le rivolte o gli scontri violenti con i criminali, il numero e l'impiego delle squadre SWAT sono aumentati negli anni Ottanta e Novanta e successivamente in seguito agli attacchi terroristici dell'11 settembre 2001. Le statistiche indicano un ampio sostegno all'uso della SWAT in circostanze associate a situazioni con ostaggi ed eventi terroristici, con livelli più bassi di impiego per le circostanze che riguardano l'esecuzione di mandati di cattura per detenzione di stupefacenti, eventi pubblici su larga scala e proteste pacifiche. Cfr. Moule Jr. K.R., Parry M., Fox B., “Public support for police use of SWAT: examining the relevance of legitimacy”, *Journal of Crime and Justice*, vol. 42, n. 1, 2019, pp. 45-59.

<sup>341</sup> Lo *spoofing* dell'ID è l'operazione che permette la errata visualizzazione del numero di telefono del chiamante al destinatario della telefonata. Sfruttando pratiche di *hacking* delle reti telefoniche, il display dell'utente che riceve la telefonata può mostrare un numero di telefono diverso da quello del telefono da cui è stata effettuata la chiamata. Cfr. Song J., Kim H., Gkelias A., “iVisher: Real-Time Detection of Caller ID Spoofing”, *ETRI Journal*, vol. 36, 2014, pp. 865-875.

pericolosa sia per la vittima dello *swatting* che per la polizia.<sup>342</sup> Svana Calabro scrive che la pratica dello *swatting* è stata portata per la prima volta all'attenzione delle forze dell'ordine americane nel 2008, “quando il fenomeno dell'hacking telefonico aveva raggiunto il suo climax, nel contesto dei primi videogiocatori online e delle celebrità di Hollywood”.<sup>343</sup> In quanto scherzo, lo *swatting* presenta un alto grado di pericolo non solo per le vittime che si trovano davanti alle armi della squadra SWAT, ma anche per la comunità e per gli stessi agenti delle forze dell'ordine che rispondono rapidamente alle false segnalazioni.<sup>344</sup>

Nel contesto di Twitch, il primo caso di *swatting* si è verificato ai danni dello stesso Justin Kan, a soli due giorni dal lancio di Justin.tv nel marzo 2017. Da allora, si è affermata in quanto pratica culturale negli Stati Uniti, impiegata con l'intento di interrompere gli streamer nell'atto della

---

<sup>342</sup> Lo *swatting* definisce un'autentica pratica culturale, propria della “cultura delle armi” americana, così definita dallo storico Richard Hofstadter nell'omonimo articolo “America as a Gun Culture” del 1970. L'autore usa l'espressione considerando gli Stati Uniti d'America come avente un affetto di lunga data per le armi, abbracciando e celebrando il possesso di armi da fuoco a un patrimonio culturale relativo a esse. Ha anche osservato che gli Stati Uniti “sono l'unica nazione industriale in cui il possesso di fucili e pistole è legalmente prevalente tra un gran numero della sua popolazione”. Nel 1995, il politologo Robert Spitzer ha affermato che la moderna cultura americana delle armi si basa su tre fattori: la proliferazione delle armi da fuoco fin dai primi giorni della nazione, la connessione tra la proprietà personale delle armi e la storia rivoluzionaria e di frontiera del paese, e la mitologia culturale riguardante la pistola nella frontiera e nella vita moderna. Ad oggi, secondo le indagini svolte dal *Pew Research Center*, il 42% degli Americani vive in una famiglia che possiede almeno un'arma: si registrano 393,3 milioni di armi da fuoco contro 330 milioni di abitanti americani. Inoltre, a seguito dell'evento pandemico, le vendite annuali di armi da fuoco negli Usa hanno raggiunto il record storico di 22,8 milioni (o 1,9 milioni al mese) alla fine del 2020. Un aumento del 64% rispetto all'anno precedente, seguito da un graduale calo a 19,9 milioni (o 1,66 milioni al mese) nel 2021 e una media di 1,5 milioni al mese nei primi quattro mesi di quest'anno. Nel 2000 erano in attività 2.222 società dedite alla fabbricazione di armi mentre nel 2020 il governo ne ha censito 16.963. Di conseguenza la produzione annua di armi da fuoco destinate alla vendita commerciale è notevolmente cresciuta, del 205% in 16 anni, passata da 3,9 milioni nel 2000 a 11,3 milioni nel 2020, con un picco di 11,9 milioni registrato nel 2016. Cfr. Hofstadter R., “America as a Gun Culture”, *American Heritage*, vol. 21, n. 6, 1970; Spitzer J.R., *The Politics of Gun Control*, Paradigm, Colorado, Stati Uniti, 2012; Boine C., Siegel M., Ross C., Fleegler E., Alcorn T., “What is gun culture? Cultural variations and trends across the United States”, *Humanit Soc Sci Commun*, vol. 7, n. 21, 2020, pp. 1-12; Viriglio V., “La produzione delle armi negli Stati Uniti è triplicata negli ultimi 20 anni”, *AGI*, Maggio 2022. Consultato il 27 settembre 2022, da: <https://www.agi.it/estero/news/2022-05-26/produzione-armi-usa-triplicata-ultimi-20-anni-16863795/>

<sup>343</sup> Cfr. Calabro S., “From the message board to the front door: Addressing the offline consequences of race-and gender-based doxxing and swatting”, *Suffolk UL Review*, vol. 51, 2018, pp. 55-72.

<sup>344</sup> Tra gli episodi più noti di *swatting* che hanno inconsapevolmente portato alla morte di una o più persone, è presente il caso di Wichita, Kansas del 2017. Nel suo studio sullo *swatting* e l'evoluzione terroristica delle pratiche goliardiche emerse in rete, Elizabeth Jaffe scrive che il 28 dicembre 2017, durante una disputa online tra i due videogiocatori e streamer Casey Viner e Shane Gaskill, il primo minaccia di far colpire Gaskill da un assalto della SWAT: quest'ultimo risponde fornendo un indirizzo di residenza falso, individuando su Google Maps un'abitazione occupata da soggetti non coinvolti nella disputa – tra cui il ventottenne Andrew Finch. Viner accetta la sfida e chiede aiuto a Tyler Barriss, giovane americano con precedenti penali legati proprio a pratiche di *swatting*, il quale compie la telefonata necessaria per avviare l'assalto. La polizia di Wichita, Kansas, si reca all'indirizzo comunicato e, nel momento in cui Finch esce dalla porta di casa interrogandosi sull'accaduto, è colpito da un proiettile sparato da un agente della SWAT che ne causa la morte istantanea. Nel processo che è conseguito, Barriss è dichiarato colpevole dell'omicidio e condannato a vent'anni di carcere federale, Viner e Gaskil sono condannati rispettivamente a 15 mesi e 18 mesi di reclusione per il loro coinvolgimento. Cfr. Jaffe, M.E., “From terrorists to trolls: expanding web host liability for live-streaming, swatting, and cyberbullying”, *BUJ Sci. & Tech. L.*, vol. 26, 2020, pp. 51-69.

creazione di contenuti – ad esempio quanto impegnati in un importante campionato videoludico o laddove abbiano espresso gusti o pareri discordanti con l'esecutore della chiamata, presente in diretta tra il pubblico. Le norme vigenti sul sito, espresse nelle “Community Guidelines” individuano il *doxxing* e lo *swatting* come pratiche vietate, anche se gli autori del reato espongono solo informazioni già disponibili in altri registri pubblici. Inoltre, in riferimento allo *swatting*, le norme affermano che questo è una violazione della comunità di Twitch: “se qualcuno minaccia o ammette di aver colpito con lo SWAT uno o più utenti durante lo streaming, è possibile fare una segnalazione e il sito indagherà applicando i provvedimenti di allontanamento del suo account Twitch”.<sup>345</sup>

### *Battle royale*

L'industria e il mercato videoludici sono oggetti che per definizione sottostanno ai gusti dei consumatori e, di conseguenza, alle tendenze (di consumo) che essi generano: la distribuzione pressoché contemporanea di due videogiochi con caratteristiche formali analoghe, quali *Player's Unknown Battleground* (Krafton 2017) e *Fortnite* (Epic Games 2017), ha decretato l'affermazione di nuove dinamiche videoludiche e innovative modalità di gioco, nelle vesti del *genere battle royale*.<sup>346</sup> Nei sei anni successivi alla loro distribuzione, il *battle royale* si è affermato in quanto testo originale, evolvendosi nel contesto videoludico da genere narrativo a forma di spettacolo, contaminando altri prodotti audiovisivi e (ri)configurandoli secondo specifici canoni estetici, ideologici e stilistici. In tal senso, è possibile affermare che nell'attuale panorama mediale, il *battle royale* si è affermato in quanto fenomeno e forma di intrattenimento tout court, coinvolgendo prodotti videoludici, piattaforme digitali e singoli individui su scala globale. L'osservazione e la comprensione del *battle royale* in quanto fenomeno contemporaneo necessita di un'interrogazione circa le origini del termine, la sua evoluzione semantica attraverso i media e infine il suo successo nel contesto videoludico in qualità di pratica propria del live streaming.

L'espressione *battle royale* – o “battle royal” – definisce un combattimento a cui partecipano più di due combattenti e in cui l'ultimo sopravvissuto è dichiarato vincitore: in quanto concetto, prevede quindi la compartecipazione di tre nozioni – il combattimento, la sopravvivenza e la vittoria. La prima diffusione del termine avviene agli inizi del diciassettesimo secolo nel contesto reale – *royal*

---

<sup>345</sup> Cfr. Twitch, “Preventing Doxxing, Swatting and other IRL Harm”, 2023. Consultato il 29 gennaio 2023, da: [www.twitch.tv/p/legal/community-guide-lines/](http://www.twitch.tv/p/legal/community-guide-lines/)

<sup>346</sup> Cfr. Wen A., “La rapida evoluzione dei battle royale. Dopo il successo di PUBG e Fortnite molti studi stanno provando a offrire nuove interpretazioni della formula”, *Ludica*, 2020. Consultato il 18 agosto 2022, da: <https://www.ludicamag.com/la-rapida-evoluzione-dei-battle-royale/>

– della corona inglese, da parte della dinastia Tudor. I nobili reali decidono di importare a corte gli usi e i costumi propri delle colonie africane e asiatiche sotto il loro governo: tra questi figura il combattimento tra galli, la prima forma di *battle royale* in senso moderno, consacrata dai regnanti inglesi a “gioco di corte”.<sup>347</sup> Lontano dai contesti reali dei potenti d’Inghilterra, il *battle royale* si diffonde come pratica violenta nelle lotte tra schiavi delle colonie americane e in seguito come attività ludica nell’ambito del wrestling. È a quest’ultimo contesto che il termine è strettamente legato, prima di qualsiasi prodotto audiovisivo o letterario; la pratica sportiva di combattimento tra più di due individui sul ring si lega al termine sino alla seconda metà del Novecento, salvo poi essere rinominata in “Royal Rumble”. Verso la fine del secolo, il termine fa la sua prima comparsa in un contesto nuovo, lontano da pratiche violente o sportive: la letteratura. Nel 1999 lo scrittore giapponese Koushun Takami pubblica il romanzo *Battle Royale*, in cui propone una storia sovversiva il cui scopo è denunciare la società contemporanea del suo paese.<sup>348</sup> Il merito del libro è aver inserito le regole già presenti nel wrestling e nel combattimento tra galli in una storia di carattere distopico. Arena, pubblico e armi sono le tre variabili che determinano i caratteri distintivi del *battle royale* summenzionati: combattimento, sopravvivenza e vittoria.

Come spiegano GyuHyeok Choi e Mijin Kim, ciò che emerge dal romanzo non è solo un prodotto cult presto adattato in altri media, ma l’affermazione di un genere narrativo popolare:<sup>349</sup> le tematiche e le tesi sviluppate in *Battle Royale* riscuotono un forte successo commerciale in Giappone, ispirando altre opere letterarie, manga e visual novel pubblicate all’inizio del nuovo millennio, prima che il concetto di *battle royale* attraversasse l’oceano, sviluppandosi su scala globale. Ricostruire la strada percorsa cronologicamente dal genere necessita la considerazione di

---

<sup>347</sup> Tale attività raduna numerosi individui, nobili e reali che, attorno all’arena in cui gli animali si affrontano fino alla morte, urlano, discutono e celebrano. Il successo è immediato, al punto che nel Palazzo di Westminster di Londra è installato il primo “gallodromo di corte” – *Royal Cockpit* – della storia europea. Data la volgarità del termine inglese *cockfights*, che definisce i combattimenti tra galli, l’attività ludica dei reali inglesi è rinominata in *battle royale*. Successivamente e parallelamente l’espressione si diffonde per indicare qualsiasi forma di combattimento che coinvolge più di due individui ma si eleva dalle cosiddette “risse da bar”, definita da regole precise come la presenza di un’arena, di un arbitro e di un pubblico. Cfr. Sim A., *Pleasures and Pastimes in Tudor England*. The History Press, Gloucestershire, Inghilterra, 2011.

<sup>348</sup> Il libro racconta le vicende di un distopico Giappone in cui la criminalità giovanile ha raggiunto il limite tollerabile (dagli adulti, dalle forze dell’ordine e dal governo): lo Stato elabora quindi il “Battle Royale Act”, legge che prevede il rastrellamento delle classi di giovani adolescenti, i quali sono costretti a scontrarsi in un gioco di morte il cui obiettivo è la sopravvivenza di un solo individuo. La classe di studenti protagonista della storia è condotta su un’isola deserta; qui a ogni studente sono consegnate una mappa, alcune razioni di cibo e armi dopo l’installazione di un collare esplosivo: l’oggetto è la manifestazione del controllo esercitato dal governo sui giovani armati che, qualora decidessero di abbandonare l’isola o arrendersi, andranno incontro a morte certa. Alla fine del gioco, l’ultimo sopravvissuto può lasciare l’isola e fare ritorno alla quotidianità. Cfr. Takami K., *Battle Royale*, Mondadori, Milano, 2016.

<sup>349</sup> Cfr. Choi G., Kim M., “Battle Royale Game: In Search of a New Game Genre”, *International Journal of Culture Technology (IJCT)*, vol. 2, n. 2, 2018, pp. 5-12.

numerosi testi mediali prodotti e distribuiti dalla fine degli anni Novanta al secondo decennio del Ventunesimo secolo; nel contesto del presente elaborato, al fine di osservare l'evoluzione da genere a fenomeno e forma di spettacolo propria di Twitch, sono presi in considerazione i testi di maggior successo nelle rispettive categorie media di appartenenza. Nella letteratura occidentale, la scrittrice che per prima coglie al meglio i temi racchiusi nell'opera di Takami è Suzanne Collins, autrice capace di declinare il concetto in un contesto narrativo più ampio con la serie di romanzi *The Hunger Games*.<sup>350</sup> Nonostante ciò, è sul piccolo schermo che recentemente la formula del *battle royale* ha raggiunto il massimo della fama: l'opera audiovisiva che, al di fuori dei videogiochi, ha maggiormente contribuito alla popolarità del genere è *Squid Game*, serie coreana distribuita da Netflix nel 2021.<sup>351</sup> È opportuno notare come le due opere menzionate abbiano nel titolo il concetto di *game*, gioco: assecondando le caratteristiche ludiche del *battle royale* questo ha potuto inserirsi nel contesto videoludico, guadagnando una popolarità senza precedenti.<sup>352</sup> Nel contesto del videogioco – in quanto medium – il *battle royale* si inserisce in modo pressoché identico in tutti i contesti e prodotti che tocca: non racconta una storia ma una modalità di interazione e fruizione videoludica scandita da regole e meccaniche di gioco ben precise. *Player's Unknown Battleground* è il videogioco che per primo sperimenta con la formula *battle royale*, dettando le regole di tutti i prodotti che si sono inseriti in questo mercato: cento giocatori sono paracadutati su un'isola deserta a mani vuote, cercano di raccogliere armi e oggetti sparsi per il territorio con l'unico scopo di sopravvivere uccidendo gli avversari.<sup>353</sup>

---

<sup>350</sup> Trattasi di una trilogia che racconta la storia di Panem, stato fittizio emerso dalle ceneri degli Stati Uniti d'America, distrutti a seguito di un conflitto mondiale. Per evitare ulteriori guerre e rappresaglie, il governo dittatoriale esercita una forma di repressione sociale attraverso il *battle royale*. Capitol City, la capitale di Panem nonché città-stato più ricca, mantiene il controllo sui dodici distretti che compongono il paese costringendo i cittadini a selezionare un ragazzo e una ragazza, denominati Tributi, al fine di competere in un evento televisivo annuale di portata nazionale chiamato Hunger Games. Ogni cittadino deve assistere alla lotta all'ultimo sangue tra i giovani, finché non ne sopravvive solo uno. Come sottolinea il nome, si tratta di un gioco televisivo – non lontano dai moderni reality show –, una forma di spettacolo per i più benestanti e di minaccia per i poveri, in cui la morte e la vita sono messe al primo posto. I romanzi di Collins hanno ottenuto un importante successo prima negli Stati Uniti e poi nel mondo, complice l'adattamento cinematografico che ha contribuito a diffondere il genere *battle royale* oltre le pagine dei libri, approdando al cinema e in televisione. Cfr. Collins S., *The Hunger Games*, Mondadori, Milano, 2019.

<sup>351</sup> La serie riprende i canoni dettati dal manga *As the Gods Will* (M. Kaneshiro 2011), proponendo un *battle royale* in cui centinaia di partecipanti sono costretti ad affrontare una serie di giochi per bambini con lo scopo di vincere un premio in denaro. Perdere al gioco equivale a perdere la vita; dunque *Squid Game* introduce due novità: la vincita di un premio economico e non solo la sopravvivenza, e la partecipazione volontaria alla sfida – non vi sono formule di costrizione o repressione sociale che obbligano i partecipanti.

<sup>352</sup> Cfr. Wroot J., “*Battle Royale* as a One-Film Franchise: Charting a Commercial Phenomenon Through Cult DVD and Blu-ray Releases”, in Wroot, J., Willis, A. (A cura di), *Cult Media*, Palgrave Macmillan, New York, 2017.

<sup>353</sup> Kim S.Y., “Surviving Digital Asia: PlayerUnknown's Battlegrounds and the Affective Economy of the Battle Royale”, *Verge: Studies in Global Asias*, vol. 7, n. 2, 2021.

Le regole istituite da Takami sono quindi riprese lettera per lettera e contestualizzate nel videogioco arricchite da un elemento comune che lega spazio e tempo: ogni minuto di gioco l'arena si restringe, costringendo i giocatori a scontrarsi in un'area sempre più piccola. Alla fama di *Player's Unknown Battleground* segue quella di *Fortnite*, uno dei videogiochi più giocati della storia del medium: con carattere meno serio, la modalità si ripete con le stesse regole summenzionate. Si tratta del primo videogioco che consacra il *battle royale* a genere videoludico, a cui seguono prodotti che ripetono la formula inserendo elementi ludico-narrativi e scenari propri.<sup>354</sup> La popolarità del *battle royale* videoludico è dovuta a tre fattori: l'accesso *free to play*, ovvero la possibilità di giocare gratuitamente i titoli menzionati; l'interazione *cross play*, vale a dire l'opportunità di condividere l'esperienza di gioco su diversi dispositivi; l'esperienza di *in-game events*, per cui la ri-giocabilità del genere è garantita dal continuo sviluppo di "eventi" – termine impiegato per indicare contenuti originali, aggiunti al gioco dopo la sua prima distribuzione. Attraverso il videogioco, il *battle royale* si afferma a genere narrativo trasversale, capace di attraversare i media declinandosi in storie uniche e modelli di consumo innovativi.<sup>355</sup> Nell'humus culturale generato e fruito su Twitch il *battle royale* ha raggiunto un successo senza precedenti, subendo un'ulteriore evoluzione, concretizzandosi in fenomeno e forma di spettacolo. Come osservato sin dal romanzo di Takami, nel genere *battle royale* i combattimenti sono inquadrati come un gioco che ha funzione di intrattenimento, anche se le guardie e i funzionari governativi sono gli unici spettatori: la violenza e le uccisioni nei combattimenti sono riprodotte, o meglio inquadrate, come una forma di spettacolo.

Nonostante la presenza di piattaforme di game live streaming da ben prima della popolarità suscitata dal *battle royale* videoludico, il genere ha posizionato un gran numero di nuovi utenti su questi siti; una spiegazione la si può trovare nell'essenza intrinseca del *battle royale*, così come manifestato nelle storie menzionate: un testo *divertente* sia da guardare che da giocare.<sup>356</sup> Il *battle royale* come pratica e fenomeno di gioco video contribuisce all'istituzione di nuova industria culturale, che ha dato origine a nuove pratiche di produzione e consumo di contenuti digitali, di tessuti sociali, di spazi fisici e virtuali. Tale nuova forma espressiva è il punto di arrivo e l'esempio paradigmatico di transcodificazione narrativa del *battle royale* che, nel percorso visto finora, si

---

<sup>354</sup> Tra i più noti spiccano *Apex Legends* (Electronic Arts 2019), *Fall Guys: Ultimate Knockout* (Devolver Digital 2020), *Valorant* (Riot Games 2020) e *Call of Duty Warzone* (Activision 2020) – recentemente rinnovato in *Warzone 2.0* (2022).

<sup>355</sup> Cfr. Choi G., Kim M., "Gameplay of Battle Royale Game by Rules and Actions of Play", *2018 IEEE 7th Global Conference on Consumer Electronics (GCCE)*, 2018.

<sup>356</sup> Cfr. Ohno S., "The Link Between Battle Royale Games and Aggressive Feelings, Addiction, and Sense of Underachievement: Exploring eSports-Related Genres", *Int J Ment Health Addiction*, vol. 20, 2022, pp. 1873-1881.

conclude in un luogo ibrido a metà tra il giocato e il guardato, generando fenomeni di produzione e fruizione, forme di intrattenimento e convergenza sociale caratterizzando piattaforme come Twitch.<sup>357</sup> Considerato il successo senza precedenti del *battle royale*, non sorprende che Twitch stessa stia proponendo videogiochi in cui questo diviene una formula che va oltre lo schermo e coinvolge attivamente streamer e spettatori. In particolare, nel caso di *Hyper Scape* (Ubisoft 2020), il gioco permette al pubblico di avere un impatto decisionale sugli elementi di una partita in vari modi – gli spettatori di Twitch possono votare su eventi e meccaniche di gioco come la quantità di munizioni o l’assenza di gravità. Ne consegue che nel futuro del *battle royale* sono presenti elementi di maggiore integrazione tra l’industria videoludica e Twitch, che ha ormai dichiarato come il giocatore e lo spettatore contano più del gioco – il consumatore vince sul prodotto: il *battle royale* emerge come forma di intrattenimento transmediale, che coinvolge narrazioni letterarie, audiovisive e videoludiche.

### *Freebooting/Riffing*

Laddove le espressioni – e i relativi fenomeni – sopracitati si sviluppano al di fuori di Twitch, la coppia di termini qui analizzata riguarda una pratica esclusiva delle piattaforme di condivisione audiovisiva ed in particolare di Twitch. Il termine non presenta una traduzione italiana, in lingua inglese si definisce in quanto sinonimo di “fuorilegge” o “pirata”; il concetto di *freebooting* presenta una genesi ben più antica della piattaforma: come scrive Gerry Zelenak, esso descrive uno dei periodi più romanticizzati della storia della pirateria nautica nella concezione popolare del termine in cui, “a seguito delle rappresaglie da parte dei governi inglesi ed americani nei confronti dei pirati stanziati nel Mar dei Caraibi, “l’era dei filibustieri” stava giungendo al termine, trasformando le storie in leggende”.<sup>358</sup> Nel contesto dei media digitali, Neha Patil scrive che il termine *freebooting* è stato impiegato per la prima volta dal regista australiano Brady Haran nel suo podcast “Hello World”, descrivendo l’atto di scaricare e ricaricare su un altro sito – *download and upload* – il video creato da qualcuno e pubblicato su internet in una piattaforma specifica, cercando

---

<sup>357</sup> Alcuni dei videogiochi di genere *battle royale* summenzionati sono presenti nella classifica dei primi dieci giochi guardati su Twitch ogni anno. In particolare: *Fortnite* presenta una media di 10 milioni di ore di gioco guardate ogni settimana, il cui numero massimo di spettatori è stato raggiunto nel luglio 2020, con un picco di più di 2 milioni di utenti connessi contemporaneamente; *Call of Duty Warzone* ha una media di circa 8 milioni di ore di gioco guardate a settimana, con un picco massimo di più di un milione e mezzo di utenti connessi ad aprile 2021; *Valorant* ha una media di circa 18 milioni di ore guardate a settimana, con un massimo di utenti connessi contemporaneamente pari a 1,7 milioni, raggiunto nell’aprile 2020. Cfr. TwitchTracker.com.

<sup>358</sup> Cfr. Zelenak G., “The Age of the Freebooter”: The Impact of Democracy on Social Values in Pirate Societies”, *HIST 532 Pirates of the Atlantic World*, 2019, pp. 2-15.

di trarne profitto a proprio vantaggio e ad insaputa del creatore originale del contenuto. Nella fase embrionale di YouTube descritta nel primo paragrafo, quello del *freebooting* era un fenomeno di natura quotidiana, seppur non riconosciuto con questa espressione.

Successivamente, in seguito all'implementazione di software in grado di individuare, decodificare e bloccare contenuti coperti da copyright, siti come YouTube e Facebook hanno circoscritto e parzialmente limitato il problema, dando la possibilità al detentore del copyright di bloccare, monetizzare o tracciare il contenuto pubblicato.<sup>359</sup> In tal senso, "l'era dei filibustieri" dei media digitali è presto conclusa grazie ai software summenzionati, al fianco dei quali sono integrate le politiche del *fair use*.<sup>360</sup> Dopo essere stato legittimato il *freebooting* ha continuato a sopravvivere nelle community di spettatori, approdando su Twitch. Qui, il linguaggio del live streaming subisce un'alterazione, includendo per la prima volta delle tecniche di montaggio: analogamente alla moviola di un evento sportivo,<sup>361</sup> i contenuti condivisi su Twitch sono registrati o scaricati dal *freebooter*, il cui compito è ricomporre la narrazione di un video di lunga durata, in pochi minuti. Attraverso il *freebooting*, gli streamer entrano in contatto con nuove modalità di promozione del sé, che contribuiscono a diffondere la conoscenza della propria attività di live streaming al di fuori delle porte di Twitch. Al fenomeno del *freebooting* consegue quello del *riffing*. Dall'inglese *to riff*, il termine indica l'atto di eseguire un monologo o un'improvvisazione parlata su un particolare

---

<sup>359</sup> Cfr. Patil N.N., "Intellectual property rights: challenges of enforcement of protection of copyright laws in the digital era", *IJLRD*, vol. 3, n. 4, 2020, pp. 1-12.

<sup>360</sup> Il *fair use* è una disposizione legislativa degli Stati Uniti d'America che prevede la possibilità di riutilizzare contenuti coperti da copyright in determinate circostanze senza dover chiedere l'autorizzazione al titolare del diritto d'autore. Sebbene ogni nazione possieda parametri diversi per stabilire quali sono i casi di *fair use*, ci sono quattro fattori di riferimento: *obiettivo* d'uso del contenuto – che deve essere non commerciale e volto all'insegnamento o all'informazione; *natura* del contenuto oggetto di copyright; *quantità* di contenuto riutilizzata e importanza dello stesso in relazione all'opera complessiva; *pregiudizio economico* che può subire l'opera originaria dal riutilizzo – in caso di forte pregiudizio, un contenuto non è idoneo ad essere qualificato come *fair use*. Questo dipende dunque dalle circostanze, non può essere stabilito in via preventiva se un contenuto è idoneo al *fair use*, sarà eventualmente un giudice a stabilirlo caso per caso. Cfr. Hunt K., "Copyright and YouTube: Pirate's playground or fair use forum", *Mich. Telecomm. & Tech. L. Rev.*, vol. 14, 2007, pp. 197-220.

<sup>361</sup> Nell'ambito sportivo e televisivo si definisce moviola l'insieme di supporti tecnologici impiegati per rivedere, anche al rallentatore, immagini registrate, inerenti momenti salienti di un incontro sportivo. Tale strumentazione è stata integrata a partire dalla metà degli anni Sessanta nel calcio, per sopperire agli errori commessi dagli arbitri e dai suoi assistenti sul campo. Introdotta nel 1965 da Enzo Tortora durante l'appuntamento settimanale de *La Domenica Sportiva*, la moviola è stata progettata per riproporre i gesti tecnici più pregevoli, i gol più belli nel calcio. Solo due anni più tardi, nel 1967 la moviola è stata impiegata ufficialmente durante la partita Lazio-Juventus: la nuova tecnologia diede torto all'arbitro che non aveva assegnato un punto. Nel corso degli anni la moviola è stata implementata in altre discipline sportive con nomi differenti: nel tennis prende il nome di *hawk-eye*, nel basket *instant replay* e nella pallavolo *challenge system*. A partire dal campionato 2017-2018 alla moviola del calcio è stato sostituito il VAR (Video Assistant Referee), ossia "assistente video dell'arbitro" e, letteralmente, indica un aiuto per il direttore di gara e i suoi assistenti tramite un supporto video che consente loro di avere una conferma sulla validità di alcune azioni di gioco. Cfr. Lago-Peñas C., Rey E., Kalén A., "How does Video Assistant Referee (VAR) modify the game in elite soccer?", *International Journal of Performance Analysis in Sport*, vol. 19, n. 4, 2019, pp. 646-653.

argomento: deriva dalla cultura musicale dell'assolo, ovvero di un sinfonia creata individualmente – spesso con la chitarra – che attesta le capacità performative dell'artista che la esegue.<sup>362</sup> Il termine è particolarmente impiegato su Twitch per descrivere il rapporto tra la piattaforma e altri suoi simili come YouTube e Reddit, intersecandosi con il fenomeno del *freebooting*. Il *riffing* prevede che lo streamer guardi in diretta porzioni di video localizzati su piattaforme esterne a Twitch con l'intento di formulare un discorso originale al riguardo davanti alla platea di utenti connessi: trattasi di una pratica divenuta format a tutti gli effetti per alcuni canali Twitch, il cui scopo è *reagire* a contenuti prodotti da terzi. Accade spesso che i video guardati dagli streamer siano opera di *freebooter* nei confronti del canale Twitch di altri utenti e in questo modo lo streamer, interessato ai temi divulgati da un suo simile genera un contenuto ex novo: *freebooting* e *riffing* competono nella creazione di opere che intrecciano i linguaggi del remix e quelli del remake.<sup>363</sup>

Pertanto, l'operazione interpretativa/trasformativa prevista dall'intreccio tra *freebooting* e *riffing* comporta sempre una dialettica tra l'identità, che garantisce la riconoscibilità del legame intertestuale, e la variazione, che identifica il tipo di legame e le specificità della trasformazione compiuta.<sup>364</sup> Applicando gli studi di Nicola Dusi e Lucio Spaziante (2006) al contesto mediatico di Twitch, è possibile affermare che entrambe le pratiche menzionate – sia da un punto di vista produttivo che di fruizione – vanno a collocarsi così nello scarto tra identico e diverso, tra vecchio e nuovo, tra il piacere di raccontare (o di sentirsi raccontare) *di nuovo* una storia conosciuta e quello di raccontarla (o di sentirla raccontare) *in maniera nuova*.<sup>365</sup> YouTube diventa quindi paradossalmente uno dei punti d'accesso alla piattaforma rivale, grazie alla sempre crescente mole di contenuti video *freebooted* che da un lato non fa altro che raccontare in minor tempo ciò che è

---

<sup>362</sup> Cfr. Foy M., "The Performance Cult of The Room: Embodied Audiencing and Movie Riffing as Shared Sense-making", *Kaleidoscope: A graduate journal of qualitative communication research*, vol. 11, n. 1, 2012, pp. 2-13.

<sup>363</sup> Si definisce remake una nuova formulazione o rifacimento di una produzione di successo già esistente, serie televisiva, film o videogioco; è una riproduzione esplicita, dichiarata, e può essere più o meno fedele all'originale, con alcune varianti a livello di personaggi, ambientazioni, stile e linguaggio di ripresa, può modificare o lasciare invariata la trama a seconda delle esigenze dell'autore. Il termine ha origine in ambito cinematografico. Nel cinema delle origini il remake costituisce una norma e tale configurazione sembra rimanere sostanzialmente stabile anche nel periodo della Hollywood classica, durante il quale il remake è ancora una pratica industriale marginale, considerata di fatto organica al funzionamento dell'industria e perciò essenzialmente trasparente. Cfr. Guagnellini G., Re V., *Visioni di altre visioni: intertestualità e cinema*, Gedit Edizioni, Bologna, 2007.

<sup>364</sup> La pratica del remake è trasversale e s'incontra di frequente nel contesto letterario, audiovisivo e videoludico: il desiderio di riprodurre, rivisitare, riproporre è dovuto, forse, al destino di un'epoca contraddittoria, divisa tra il bisogno di spingersi oltre, di fare tabula rasa della tradizione, di osare, e il desiderio di tornare indietro; un'epoca di fughe in avanti e di melanconie. Il remake cinematografico riprende un soggetto e lo modifica, aggiornando contenuti, ambientazioni, caratterizzazioni dei personaggi: rispetto al modello sorgente, il regista apporta qualcosa di inedito. Cfr. Calabrese O., *L'età neobarocca*, Laterza, Roma, 1992. Vedi *Figura 13*.

<sup>365</sup> Cfr. Dusi N., Spaziante L. (A cura di), *Remix-Remake. Pratiche di replicabilità*, Meltemi, Roma, 2006.

avvenuto in diretta, e dall'altro si presta come terreno fertile per la creazione di video su Twitch. Inoltre, laddove lo spettatore interessato ai contenuti prodotti da un dato streamer sia impossibilitato a seguirne l'attività in diretta, grazie ai video *freebooted* presenti su altre piattaforme può sentirsi parte della community dell'autore, contribuendo al profitto sociale ed economico pur rimanendo lontano dall'attività interattiva che caratterizza Twitch.

### *Lurking*

La partecipazione menzionata all'inizio del presente paragrafo prevede una distinzione tra utenti primari – che forniscono informazioni e arricchiscono la conversazione – e utenti secondari – che consumano le informazioni e contribuiscono occasionalmente;<sup>366</sup> una terza istanza è quella rappresentata dagli utenti che si limitano al consumo di informazioni – come nel caso summenzionato, mediante il *freebooting* –, contribuendo passivamente all'ecosistema della piattaforma: trattasi dei cosiddetti *lurker*. Jenny Preece, Blair Nonnecke e Dorine Andrews sono i primi a formulare una definizione del termine – derivante dall'inglese *to lurk*, “guardare” o “osservare” –, che descrive “un individuo che non ha mai partecipato alla comunità di cui è parte”:<sup>367</sup> inoltre, lo studio condotto dai tre ricercatori afferma che i *lurker* costituiscono oltre il 90% della maggior parte delle community digitali e che questi si contrappongono ai cosiddetti *poster* – dall'inglese *to post*, “pubblicare”, “scrivere”.<sup>368</sup>

Negli anni immediatamente successivi alla nascita di internet, come dimostra la ricerca di Kate Crawford, gli utenti sono distinti in due categorie, *lettori* e *scrittori*, al fine di descrivere i regimi di fruizione attiva o passiva dei contenuti web.<sup>369</sup> In tal senso, si osserva la presenza di un'analogia di consumo tra il medium televisivo – tipicamente passivo – e internet, dove l'attività di *lurking* si afferma in quanto *status quo* più comune per gli utenti: essi si spostano tra condizioni attive e

---

<sup>366</sup> Orme S., *op. cit.*, p. 2258.

<sup>367</sup> Cfr. Preece J., Nonnecke B., Andrews D., “The top five reasons for lurking: improving community experiences for everyone”, *Computers in Human Behavior*, vol. 20, 2004, pp. 201-223.

<sup>368</sup> I due concetti di *lurker* e *poster* sono emersi in ricerche di marketing e di consumo in qualità di pratiche digitali di particolare interesse, distinte in base al grado di visibilità pubblica delle azioni dei consumatori: il *posting* è generalmente inteso come contributo visibile a spazi pubblici o semipubblici; il *lurking*, invece, non genera tracce digitali visibili pubblicamente, l'utente visita la comunità online senza inviare messaggi o interagire visibilmente. Pertanto, il *lurking* come forma di partecipazione è spesso concettualizzato come semplice consumo di contenuti. Cfr. Martinek A., Caliandro A., Denegri-Knott J., “Digital practices tracing: studying consumer lurking in digital environments”, *Journal of Marketing Management*, 2022, pp. 1-22.

<sup>369</sup> Cfr. Crawford K., “Listening, not Lurking: The Neglected Form of Participation”, in H. Greif & A. Lasén (A cura di), *Cultures of Participation. Media Practices, Politics and Literacy*, Peter Lang AG, Berlino, Germania, 2011, pp. 63-74.

inattive, passando la maggior parte del tempo a leggere, guardare, consumare, contenuti elaborati da altri e talvolta partecipando alla discussione quanto questa si muove nelle loro aree di interesse. Le motivazioni che spingono gli utenti all'attività di *lurking* sono molteplici: si ha a che fare con individui che presentano una personalità fortemente asociale o egoista, con utenti che attendono il proprio turno per affermarsi, con fasce di pubblico che promuovono una fruizione disinteressata. Inoltre, il *lurking* consente ai nuovi membri di una comunità di apprendere le norme, di constatare se le loro preoccupazioni sono rilevanti e di impegnarsi in un consumo vicario senza necessità di rivelarsi – molti *lurker* si immedesimano così tanto nelle storie che leggono da identificarsi con la comunità e pensare di esserne membri pur non facendone parte. Il *lurking* può dunque essere inteso non solo come ascolto, ma anche come azione nascosta: Audy Martinek *et. al.* lo definiscono come “tutto il resto dell'attività umana che non si conforma alle logiche che guidano il Web 2.0” – e che quindi persiste indipendentemente dagli incentivi delle piattaforme digitali, volte alla partecipazione attiva.<sup>370</sup>

I *lurker* sono spesso considerati non impegnati in comportamenti essenziali per l'apprendimento di informazioni, ossia il dialogo e l'interazione: ciò che non è possibile misurare in ambienti asincroni – come i social media –, letteralmente e figurativamente, corrisponde a tutto ciò che contribuisce alla comprensione dei *lurker*. Ne consegue che la pratica del *lurking* può costituire o meno un problema a seconda della prospettiva da cui si osserva questo comportamento e degli obiettivi di chi lo studia.<sup>371</sup> Michael Beaudoin formula la nozione di “apprendisti testimoni” – *witness learners* –, vale a dire utenti che “in un determinato momento non partecipano attivamente attraverso contributi scritti, ma che sono comunque impegnati nel processo come osservatori (testimoni) di scambi testuali o comunque evidenti che avvengono online tra altri utenti”.<sup>372</sup> L'autore sostiene che l'apprendimento e la comprensione di dinamiche sociali, sebbene avvenga in modalità passiva e meno visibile, sia ancora in corso. Nonostante ciò, se in una data comunità la pubblicazione di contenuti da parte degli utenti è scarsa o assente, allora il *lurking* costituisce un problema – nessuno vuole partecipare a una conversazione in cui nessuno dice nulla: è necessario intervenire per

---

<sup>370</sup> Cfr. Martinek A., Caliandro A., Denegri-Knott J., *op. cit.*

<sup>371</sup> Cfr. Nike A., Trena P., “Using a social networking site for experiential learning: Appropriating, lurking, modeling and community building”, *Internet and Higher Education*, vol. 13, 2010, pp. 188-196.

<sup>372</sup> Cfr. Beaudoin F. M., “Learning or Lurking? Tracking the ‘Invisible’ Online Student”, *The Internet and Higher Education*, vol. 5, n. 2, 2002, pp. 147-155.

incoraggiare la partecipazione.<sup>373</sup> Ann Schlosser afferma che sia *poster* che *lurker* frequentano le community online per gli stessi motivi, ovvero “per migliorare la loro comprensione di un dato argomento e fruire di contenuti analoghi”. Sebbene i *lurker* non si espongono, ma cercano risposte a domande poste pubblicamente, i *poster* hanno un maggiore senso di appartenenza e partecipazione a una data comunità, gradendo maggiormente l’interazione incondizionata. Inoltre, a causa della struttura aperta di Internet – chiunque può pubblicare o accedere ai contenuti – i *poster* riescono ad entrare in comunicazione con un pubblico eterogeneo, composto da individui diversi.<sup>374</sup> Sebbene sinora il *lurking* sia stato considerato come un comportamento tendenzialmente negativo<sup>375</sup> afferenti gli spazi digitali online – dovuto al fatto che i *lurker* accedono al capitale sociale delle comunità online senza fornire nulla in cambio –, le prospettive di analisi e ricerca del presente elaborato considerano il *lurking* come una forma legittima di partecipazione online: trattasi di un’attività più sfumata di quanto considerato in precedenza, che tiene in considerazione la costante genesi di nuove community digitali, per cui gli individui possono non solo alternare la loro partecipazione tra diversi gruppi, ma anche la loro partecipazione può variare nel tempo in un singolo gruppo online. Nell’attuale ecosistema di internet, governato da molteplici piattaforme e social media, gli individui sono membri di più comunità o gruppi online contemporaneamente e si impegnano in misura variabile in questi spazi in modo differente, partecipando o limitandosi alla fruizione. Pertanto, un nuovo modo di guardare alla pratica del *lurking*, sostiene che sia semplicemente una forma diversa di coinvolgimento: la mole di partecipazione degli individui negli spazi online può variare in relazione alle loro esigenze e motivazioni personali e alle caratteristiche del gruppo stesso. Da

---

<sup>373</sup> È di fondamentale importanza per il presente elaborato sottolineare e rimarcare che il *lurking* è una pratica comune in ambito digitale, nella quale sono rappresentati la maggior parte degli utenti. Nel contesto dei social media e delle piattaforme di condivisione audiovisiva online, le pratiche di *lurking* rappresentano il 92% di tutte le azioni degli utenti. Tuttavia, a differenza dei *posters*, l’attività dei *lurkers* non può essere facilmente misurata. Per questo motivo, l’attività di *lurking* si presenta come bias nelle attività di ricerca su piattaforme di condivisione di contenuti digitali. Come illustrato nel terzo capitolo, non è possibile effettuare una valutazione completa circa la community di un dato canale Twitch senza tenere conto che la maggior parte di fruitori non è stata raggiunta dagli strumenti di raccolta dati.

<sup>374</sup> Cfr. Schlosser E., “Posting versus Lurking: Communicating in a Multiple Audience Context”, *Journal of Consumer Research*, vol. 32, n. 2, 2005, pp. 260-265.

<sup>375</sup> Le ricerche e gli studi relativi alla pratica e al fenomeno del *lurking* menzionate fino a questo punto guardano a questo oggetto di studio da un solo punto di vista: gli individui beneficiano dei contenuti pubblicati dai membri attivi senza aggiungere alcun valore a una comunità. Come affermano Masa Popovac e Chris Fullwood (2019), i *lurker* sono stati descritti come “fannulloni sociali” o “scrocconi” che attingono al capitale sociale delle comunità – ovvero alle risorse psicologiche ed emotive acquisite attraverso le relazioni con gli altri – senza fornire nulla in cambio. Seguendo questo pensiero, uno dei punti focali delle prime ricerche è stato quello di aumentare la partecipazione dei *lurker* per farli diventare membri legittimi di un gruppo: ciò è in gran parte dovuto al fatto che la partecipazione attiva e sostenuta è stata per lungo tempo considerata cruciale per rendere i gruppi online vitali e di successo. Cfr. Popovac M., Fullwood C., “The Psychology of Online Lurking”, in A. Attrill-Smith (Eds.), *The Oxford Handbook of Cyberpsychology*, Oxford Library of Psychology, 2019, pp. 285-306.

questa nuova prospettiva è possibile considerare la partecipazione come un processo di trasformazione in cui gli individui passano dalla partecipazione attiva a quella passiva nelle varie fasi di adesione a un gruppo: al primo ingresso gli utenti si limitano ad osservare il gruppo e il suo comportamento, individuando e familiarizzano con caratteristiche proprie, linguaggi indigeni ed eventuali formule espressive autoctone, in preparazione ad un coinvolgimento diretto che ne attesta la trasformazione in membri attivi e contribuenti – da *lurker* a *poster*.

Analogamente, il processo può avvenire in senso opposto: gli utenti partecipi e attivi nel gruppo possono isolarsi, poiché annoiati dall'evoluzione di determinate dinamiche sociali, perché disinteressati agli argomenti affrontati dalla comunità o perché non percepiscono il gruppo come adatto a loro – da *poster* a *lurker*. Il filosofo e pedagogista americano John Dewey afferma che “la vista è uno spettatore, l'udito è un partecipante”: egli sostiene che l'ascolto è di vitale importanza per il modo in cui si muove la comunicazione in comunità locali.<sup>376</sup> In tal senso, le pratiche sociali di ascolto online si stanno ancora sviluppando e la rapida diffusione dei social media ha portato a un accelerato sviluppo di nuove norme, abitudini e convenzioni. La considerazione delle pratiche di ascolto consente una valutazione più acuta della partecipazione online e sminuisce l'eccessiva enfasi sul *posting* come forma significativa di partecipazione: tale prospettiva consente di riconoscere il profondo senso di connessione che i partecipanti possono provare negli spazi online, andando oltre la mera definizione di *lurking*.<sup>377</sup>

L'ascolto può essere inteso come un processo che opera nella maggior parte degli spazi online, come un vettore che attraversa le differenti culture abitate dagli utenti.<sup>378</sup> Nel contesto culturale di Twitch, data la forte componente di fruizione diretta dei contenuti, il concetto di *lurking* non è sufficiente a descrivere le pratiche di fruizione del live streaming: considerati gli elementi caratterizzanti il sito e i modelli di business menzionati nei precedenti paragrafi, Twitch emerge come una piattaforma caratterizzata da un'altissima componente di interazione e partecipazione, promossa non solo dalla condivisione di contenuti audiovisivi in diretta ma dal dialogo testuale via

---

<sup>376</sup> Cfr. Dewey J., *The public and its problems*, Holt Publishers, New York, Stati Uniti, 1927.

<sup>377</sup> È inoltre necessario ricordare che la natura di una comunità, composta dall'identità di gruppo, la reciprocità e la reputazione, influenza il desiderio degli utenti di contribuire: in particolare l'identità sociale ha un impatto sulla partecipazione degli utenti.

<sup>378</sup> Cfr. O'Donnell S., Gibson K., “Reacting to YouTube Videos: Exploring Differences Among User Groups”, *Proceedings of the International Communications Association (ICA 2008)*, Montreal, Canada, 2008, pp. 1-8.

chat.<sup>379</sup> Al fine di comprendere al meglio le modalità di fruizione dei contenuti in live streaming, il presente elaborato cerca di andare oltre la semplice definizione di *lurker* e propone la seguente distinzione tra tipologie di spettatori passivi su Twitch: *osservatore*, *investitore* e *divulgatore*. Nel primo caso si ha che fare con un tipo di utente il cui profilo ricade perfettamente nella definizione di *lurker*: trattasi di un individuo che non si mostra mai, non è attivo nella chat del sito e tende a fruire dei contenuti in differita, approfittando della produzione dei *freebooters* su YouTube e interessandosi solo a determinati argomenti trattati dal canale Twitch di riferimento; decisiva per l'osservatore è la possibilità di selezionare individualmente ciò di cui fruire – un tipo di consumo applicato a Twitch secondo dinamiche *on demand* proprie di altre piattaforme. È qui definito *investitore* l'utente fruitore di Twitch che si colloca in una posizione ibrida tra *lurker* e *poster*: nonostante la sua relativa presenza nella chat e durante la trasmissione in diretta di contenuti, questa tipologia di spettatore è fortemente interessata ai temi e agli argomenti del canale, è in possesso di un abbonamento a questo e sorveglia gli spazi digitali paralleli e limitrofi creati dallo streamer.<sup>380</sup> Infine, la figura di *divulgatore* assume le sembianze delle precedenti tipologie di utenti, può essere abbonato e iscritto o meno al canale, può fruire i contenuti in diretta o in differita, ma ciò che contraddistingue questo profilo di spettatore è il forte interesse nei temi comunicati dallo streamer che sono condivisi personalmente con altri utenti attraverso la diluizione partecipativa – che può coinvolgere anche attività di *freebooting*. La distinzione in tre tipologie di *lurker* qui suggerita, consegue all'analisi dello studio seminale formulato da Stuart Hall "Encoding and Decoding in the Television Discourse": l'autore sostiene che "sebbene i creatori di un contenuto visiva possano avere in mente un messaggio quando lo "codificano" per gli spettatori, non ne consegue necessariamente che questi ultimi lo "decodificheranno" nel modo in cui è stato inteso".<sup>381</sup> In altre parole, gli spettatori costruiscono attivamente i significati piuttosto che riceverli passivamente: sia la codifica che la decodifica sono attività socialmente costruite e la teoria di Hall sottolinea che i

---

<sup>379</sup> Con l'introduzione di piattaforme di online live streaming come Twitch, è stato possibile individuare nuove posizioni e funzioni del pubblico, per cui essere coinvolti in un videogioco non richiede più un impegno completamente (inter)attivo. Il videogioco è a tutti gli effetti un'esperienza che richiede un costante ciclo di feedback tra il corpo dei giocatori, le loro emozioni e le interfacce di gioco: l'ascesa del game live streaming ha creato nuovi spazi per interazioni sociali incentrate sul (video)gioco. Sebbene il gameplay è stato storicamente descritto come un'attività ludica altamente individualizzata, a volte socialmente isolante, il modello del live streaming apre a nuove teorizzazioni circa la socialità videoludica. Cfr. Vosmeer M., Schouten B., Ferri G., Rank S., "Changing Roles in Gaming: Twitch and new gaming audiences", *Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG*, 2016.

<sup>380</sup> Come sarà possibile osservare nel terzo capitolo, numerosi streamer premiano i propri abbonati garantendogli l'accesso a chat private, stanziare solitamente su Telegram, e a spazi di discussione per gli aficionados, localizzati su Reddit.

<sup>381</sup> Cfr. Hall S., "Encoding and Decoding in the Television Discourse", in A. Gray *et. al.* (A cura di), *CCCS selected working papers vol. 2*, Abingdon, Nashville, Tennessee, Stati Uniti, 2007, pp. 386-398.

messaggi visivi sono costruiti in modo diverso in contesti sociali e culturali diversi – gli spettatori di Twitch possono condividere somiglianze con i *lurker* di altre comunità online.<sup>382</sup>

La costruzione di significati da parte degli spettatori di Twitch emerge come conseguenza della percezione del ruolo di streamer nella piattaforma, a cui sono spesso attribuiti caratteri di celebrità. In particolare, tale percezione è tipica dello schema imprenditoriale americano, che applica il modello celebrativo tipico dell'industria cinematografica e televisiva hollywoodiana al game live streaming promosso da Twitch.

---

<sup>382</sup> Seguendo il modello dell'autore americano, alle tre tipologie di spettatore proposte si contrappone la figura del fan tout court, in tutte le sue sfaccettature. Inoltre, tale tassonomia di forme di consumo e dinamiche spettatoriali, anticipa la formulazione più generica di *ludospettatore*, ovvero del profilo identitario del fruitore medio di Twitch, analizzato e approfondito nel terzo capitolo del presente elaborato – emerso in qualità di *core category* del modello di ricerca Visual Grounded Theory applicato.

## 1.5 Il corpo celebrato di Twitch

### *Pokimane da gioco video a pornografia*

La trattazione svolta finora riguardante Twitch – dalle pratiche di gioco video attive e passive ai fenomeni che caratterizzano la piattaforma – fa riferimento a modelli produttivi, distributivi e fruitivi tipicamente americani – come evidenziato nel singolo contesto dello *swatting*. Pertanto, risulta necessario impiegare uno studio di caso per illustrare al meglio i temi trattati sinora, giungendo alla conclusione che molti streamer americani raggiungano, attraverso e grazie a Twitch, uno status di celebrità *tout court*. In tal senso, il presente paragrafo propone l'analisi del caso di Imane “Pokimane” Anys, una delle più note streamer di Twitch, vincitrice di molteplici premi legati all'industria del game live streaming e considerata un'icona a tutti gli effetti.<sup>383</sup>

Imane Anys, conosciuta su internet con il nickname Pokimane – e su Twitch con l'omonimo canale –, è una ventiseienne di origine marocchina, naturalizzata canadese ma residente negli Stati Uniti, nota per la sua attività di streamer e youtuber: su Twitch è famosa per la sua attività di videogiocatrice professionista, interessata in particolare ai prodotti competitivi *League of Legends*, *Fortnite* e *Valorant*. Attualmente è la streamer donna più seguita sulla piattaforma.<sup>384</sup> È cofondatrice del cluster OfflineTV, gruppo di creatori di contenuti attivi su molteplici piattaforme di intrattenimento digitale.<sup>385</sup> Sebbene abbia creato il suo canale Twitch nel 2013, l'attività di Pokimane riscuote considerevole successo solo quattro anni dopo, quando il suo account entra nella

---

<sup>383</sup> Come dichiarato nel capitolo introduttivo, nel corso del presente elaborato sono esposti tre casi di studio inerenti tre differenti streamer di Twitch, la cui trattazione segue dall'analisi dei dati raccolti sul campo e dal confronto costante con la letteratura. In particolare, il nome di Pokimane emerge dai primi due sondaggi, condivisi rispettivamente a luglio 2020 e luglio 2021.

<sup>384</sup> Secondo i dati raccolti dalla piattaforma StreamCharts a fine 2022. La sua fama e conseguente posizione nella classifica delle streamer più seguite sul sito è in costante mutamento. In particolare, in seguito al fenomeno delle *titty streamer* esposto nel secondo e terzo capitolo emerge la presenza di un'altra streamer particolarmente apprezzata dal pubblico di Twitch: Amouranth.

<sup>385</sup> *OfflineTV* nasce nel 2017 attorno alla figura dello streamer e giocatore professionista americano di *League of Legends* William Li. Egli riunisce in uno spazio abitativo condiviso a Los Angeles, California, un gruppo di streamer eterogeneo e diversificato – per sesso, etnia ed età. Oggi, tra alti e bassi produttivi, il gruppo è composto da cinque individui (noti in rete come “Scarra”, “Pokimane”, “LilyPichu”, “Disguised Toast” e “Michael Reeves”) che collaborano nella creazione di contenuti. Su Twitch sono presenti su cinque canali distinti e su un canale collettivo.

classifica dei cento streamer più seguiti sul sito, con cinquecentomila iscritti.<sup>386</sup> La popolarità di Pokimane è il risultato della passione personale della giovane nei confronti del videogioco *League of Legends*, trasmesso quotidianamente nei primi anni della sua attività su Twitch.<sup>387</sup> A questo, è seguita la produzione di contenuti gioco video nel mondo virtuale di *Fortnite*, sia da sola che in compagnia degli altri membri del cluster OfflineTV: la percezione di Anys come celebrità del gioco video le ha permesso di essere coinvolta direttamente nella promozione del videogioco nel corso del 2018.<sup>388</sup>

Pokimane è stata tra le streamer che ha contribuito al successo commerciale del noto videogioco, al punto da appassionarsi particolarmente al genere Battle royale, condividendo l'esperienza di gioco di *Call of Duty Warzone* e, più recentemente di *Valorant*. Trattasi di prodotti considerati ad alta soglia di abilità – *skill* –, in quanto richiedono una rapida coordinazione occhio-mano e la capacità di valutare e reagire immediatamente ai movimenti dei personaggi nemici.<sup>389</sup> In tal senso, il focus (audio)visivo dei contenuti trasmessi da Pokimane è sul prodotto stesso, giocato a livelli professionali: la streamer è compresente in una inquadratura più piccola, collocata nella parte inferiore dello schermo, mettendo in risalto il gameplay rispetto al proprio aspetto fisico.<sup>390</sup>

Il medesimo anno, Pokimane avvia una collaborazione con la piattaforma di streaming che ha assunto una connotazione eccezionale: la sua partecipazione non si è limitata alla mera *partnership*

---

<sup>386</sup> L'anno successivo, il 2018, vede l'attività di streamer di Pokimane riconosciuta con il "Best Twitch Streamer Award" agli Shorty Awards, una cerimonia annuale di riconoscimenti dedicata a individui e organizzazioni impegnati nella produzione di contenuti in formati ridotti e in tempo reale in piattaforme sociali quali Twitter, Facebook, YouTube, Instagram, TikTok e Twitch. L'inaugurazione di questa cerimonia risale al 2008, inizialmente focalizzata sull'eccellenza dimostrata dagli utenti sulla piattaforma Twitter; nel corso degli anni, i premi si sono estesi per includere il riconoscimento delle creazioni su altri spazi di reti sociali, abbracciando piattaforme quali Tumblr, Instagram, Vine, Snapchat, YouNow e Periscope. Cfr. Weiss G., "Wil Dasovich, Nyma Tang, Miles McKenna Named Winners At 10th Annual Shorty Awards", *tubefilter*, 16 aprile 2018. Consultato il 20 settembre 2022, da: <https://www.tubefilter.com/2018/04/16/wil-dasovich-nyma-tang-miles-mckenna-shorty-awards/>.

<sup>387</sup> Il forte interesse nei confronti del gioco ha portato la streamer ad essere coinvolta nella promozione di alcuni contenuti aggiuntivi dello stesso, vestendo il ruolo di comparsa nel trailer di annuncio della modalità di gioco. Cfr. Dedmon T., "League of Legends' New Clash Trailer Offers Advice From Faker", 20 maggio 2018. Consultato il 21 agosto 2022, da: <https://comicbook.com/gaming/news/league-of-legends-clash-trailer-faker/>.

<sup>388</sup> Presso la fiera internazionale E3 2018 di Los Angeles (Electronic Entertainment Expo) Pokimane è stata coinvolta in un torneo a coppie di Fortnite, affiancata dal giocatore professionista di pallacanestro Josh Hart. Cfr. Goslin A., "Here's everyone playing in Epic's major Fortnite E3 tournament", *Polygon*, 1 giugno 2018. Consultato il 24 agosto 2022, da: <https://www.polygon.com/2018/6/1/17417568/fortnite-e3-tournament-teams-players-ninja-ali-a>.

<sup>389</sup> Cfr. Melhart D., Gravina D., Yannakakis G.N., "September. Moment-to-moment Engagement Prediction through the Eyes of the Observer: PUBG Streaming on Twitch", *Proceedings of the 15th International Conference on the Foundations of Digital Games*, 2020, pp. 1-10.

<sup>390</sup> Come osservato nei paragrafi precedenti e nelle relative figure, si tratta di un comportamento estremamente comune tra gli streamer, a prescindere dal livello di audience raggiunto, ed è accettato dalla comunità dei videogiocatori-spettatori come atteggiamento standardizzato dal sito. Vedi *Figura 14*.

ma, oltre a ricoprire il ruolo di uno dei quindici ambasciatori dell'edizione TwitchCon del 2018, ha anche contribuito alla produzione di contenuti audiovisivi nell'ambito del *Twitch Creator Camp*.<sup>391</sup> Secondo il gruppo di ricerca diretto da Mia Consalvo, la strategia adottata da Twitch sembra essere stata ponderata poiché, oltre a rafforzare ulteriormente la fama e il conseguente pubblico di Anys – composto da circa ventimila spettatori per ogni trasmissione – l'ha posizionata come figura di rilievo e celebrità della nascente “generazione di streamer”.<sup>392</sup> Con questo ruolo, Pokimane ha supportato i neofiti nell'apprendimento delle dinamiche fondamentali dell'attività di streaming, incrementando contemporaneamente il riconoscimento della sua immagine pubblica – o *brand image*. Ad oggi il canale Twitch di Pokimane presenta circa dieci milioni di follower, di cui più di trentamila abbonati attivi, e circa cento milioni di ore di contenuti guardate.<sup>393</sup> In un contesto di fruizione di contenuti trasmessi in diretta, presenziato e sorvegliato sia da produttori che da spettatori di sesso maschile e di orientamento eterosessuale,<sup>394</sup> il caso di Pokimane presenta aspetti peculiari. Secondo Henrik Jodén e Jacob Strandell, riscuotere successo su Twitch rappresenta una sfida notevole, considerando la molteplicità di canali di streaming attivi ogni momento del giorno.<sup>395</sup>

Tuttavia, per Pokimane, l'ascesa è avvenuta in modo sorprendentemente celere: ha attratto una considerevole quantità di utenti, ha istituito una programmazione di streaming coerente – con un palinsesto specifico e dei format determinati – e ha adottato strategie promozionali che l'hanno collocata in posizioni prominenti. Di fatto, la streamer è stata anche coinvolta, alla fine del 2020, in una collaborazione politica con i rappresentanti degli Stati Uniti Alexandria Ocasio-Cortez e Ilhan Omar, condividendo davanti a un pubblico di duecento mila spettatori alcune sessioni di gioco di *Among Us* – come parte di un'iniziativa per l'educazione al voto alle elezioni presidenziali statunitensi dello stesso anno.

---

<sup>391</sup> Trattasi di una guida ufficiale fornita da Twitch, sotto forma di blog, che si propone di assistere i nuovi creatori di contenuti nell'orientamento e ottimizzazione della qualità delle loro trasmissioni. Il coinvolgimento di Pokimane in vari tutorial in questo programma suggerisce che “la strada verso il successo è percorribile da chiunque”. Cfr. Perez S., “Twitch launches a ‘how-to’ site for streamers, Twitch Creator Camp”, *TechCrunch*, 24 luglio 2018. Consultato il 20 agosto 2022, da: <https://tinyurl.com/3sh3793w>

<sup>392</sup> Consalvo M., Boudreau K., Bowman N., Phelps A., “Fame! I wanna stream forever! Analysis and Critique of Successful Streamers' Advice to the Next Generation”, *Proceedings of the 56th Hawaii International Conference on System Sciences*, 2023, p. 2329.

<sup>393</sup> Dati prelevati dalla pagina “Pokimane” presso la piattaforma TwitchTracker.com.

<sup>394</sup> Come dimostrano i dati raccolti dall'indagine sul campo eseguita a mezzo del *Visual Grounded Theory Approach* e le ricerche summenzionate in merito da ricercatori a livello internazionale.

<sup>395</sup> Cfr Jodén H., Strandell J., “Building viewer engagement through interaction rituals on Twitch. tv.”, *Information, Communication & Society*, vol. 25, n. 13, 2022, pp.1969-1986.

Al fine di garantire coerenza e alta qualità nei contenuti prodotti in diretta, pur apparendo da sola nella propria stanza davanti ad una telecamera e un microfono, Pokimane – in quanto icona e celebrità – impiega un team di manager, redattori, agenti e moderatori per gestire il suo canale Twitch e i vari account YouTube, Instagram e Twitter, con una spesa compresa tra i dieci e i venti mila dollari al mese – come dichiarato dalla stessa Anys in una video-intervista rilasciata allo youtuber americano Graham Stephan durante l'estate 2020.<sup>396</sup> La presenza online di Pokimane comprende dunque ulteriori piattaforme di condivisione sociale oltre a Twitch, contando oltre 7 milioni di iscritti su YouTube, 3,2 milioni su Twitter e 5,7 milioni su Instagram, con centinaia di post, video e aggiornamenti quotidiani su ciascuna piattaforma. Tra queste, YouTube è impiegato in modi differenti con una distribuzione di contenuti che avviene su molteplici canali, secondo la pratica del *freebooting*. Il suo canale principale, “Pokimane”, contiene video creati da contenuti modificati delle dirette Twitch; “Pokimane VODs”, è invece il canale in cui conserva *live* registrate nella loro forma integrale, non alterate; in “Pokimane TOO” condivide video di breve durata o momenti salienti delle dirette streaming; infine, la streamer impiega il canale “Imane” come unico profilo non inerente al videoludico, ma spazio di conversazione e informazione personale.<sup>397</sup> Quest'ultimo caso riflette l'attività della streamer su Twitch quando interrompe l'attività (video)ludica, elaborando contenuti IRL e riconducibili alla categoria *Just Chatting*: qui l'inquadratura sul suo volto e corpo riempie lo schermo, facilitando una più intensa interazione con il pubblico.

Questa scelta di focalizzazione e il corrispondente stile comunicativo contribuiscono a conferire un taglio colloquiale all'esperienza di streaming di Anys: Pokimane instaura un dialogo diretto con la telecamera, rivolgendosi ai donatori i cui messaggi sono visualizzati sullo schermo e adottando un tono comunicativo informale nei confronti del pubblico – si nota un'assenza di indirizzamento individuale per nome proprio, sostituito dall'utilizzo degli username degli utenti, a meno che non siano presenti altri streamer o moderatori noti personalmente.

Sia nei contenuti trasmessi in diretta su Twitch che in differita su YouTube, Pokimane si riferisce spesso alla sua community come a un pubblico maschile. Parla spesso dei “ragazzini” – *little boys* – che partecipano alle sue dirette, chiedendosi se la sua chat sia abbastanza grande per essere su Twitch. Questo tipo di dialogo finisce per trasformarsi in una giustificazione del comportamento

---

<sup>396</sup> Cfr. Stephan G., “Confronting Pokimane | Inside The Million Dollar Empire”, *YouTube*, 23 luglio 2020. Consultato il 13 agosto 2022, da: [https://www.youtube.com/watch?v=wwl05CQKkY0&ab\\_channel=GrahamStephan](https://www.youtube.com/watch?v=wwl05CQKkY0&ab_channel=GrahamStephan)

<sup>397</sup> Pokimane utilizza diversi social media per informare i suoi spettatori su quando e cosa sta trasmettendo in streaming, in concomitanza con le notifiche di Twitch che possono essere utilizzate dai suoi follower per essere avvisati quando è in diretta.

scorretto o inappropriato del pubblico, attribuito a individui giovani e pertanto immaturi. La tesi di Pokimane è avvalorata da molteplici fenomeni e pratiche diventati una prassi sul suo canale Twitch, tra cui *doxxing* – e conseguente *swatting* –, *stream sniping*, *exposure* e *burnout*. Laddove il primo e l'ultimo termine indicano fenomeni illustrati nel precedente paragrafo, *stream sniping* ed *exposure* sono altre due pratiche passive che caratterizzano il gioco video live. La prima – che non presenta una traduzione italiana ma può essere italianizzata come “cecchinaggio in streaming” – definisce il un fenomeno per cui un individuo monitora il contenuto in diretta di uno streamer durante una sessione di gioco, al fine di ottenerne un vantaggio competitivo o disturbarne l'esperienza. Questa pratica coinvolge la visualizzazione simultanea della trasmissione in diretta dello streamer-bersaglio, con l'obiettivo di individuarne la posizione, le azioni o le strategie in tempo reale nel medesimo mondo virtuale multigiocatore, così da poter adottare delle contromosse e ostacolare la sua esperienza di gioco. Lo *stream sniping* compromette l'equità (video)ludica, poiché dà un vantaggio ingiusto al “cecchino”, che può agire con conoscenza pregressa delle azioni e delle intenzioni dello streamer. Questo tipo di comportamento, spesso visto come sleale e contrario all'etica videoludica, genera tensioni e conflitti tra streamer e videogiocatori-spettatori. I primi possono sentirsi violati nella loro “privacy” e frustrati dalla percezione di essere osservati da chi potrebbe cercare di influenzare negativamente il gameplay su cui si basa la performance condotta in diretta. I “cecchini” possono essere spinti da motivazioni competitive o da una ricerca di notorietà attraverso l'interazione con creatori di contenuti famosi.<sup>398</sup> Nel contesto specifico di Twitch, l'azienda ha riconosciuto il problema e ha adottato misure per contrastare lo *stream sniping* – quali l'implementazione di *delay* tra la trasmissione e la visualizzazione del contenuto in diretta, o l'impiego facoltativo di strumenti visivi che consentano agli streamer di nascondere informazioni sensibili, come la posizione e le strategie in gioco, stabilendo regole specifiche per l'interazione con i videogiocatori-spettatori.

Nel caso di Pokimane, nel mondo virtuale competitivo – e *Battle royale* – di *Fortnite*, la giovane streamer è stata spesso vittima di *stream sniping*, che in alcuni casi ha anche comportato momenti di

---

<sup>398</sup> Non a caso, una delle conseguenze dello *stream sniping* è lo *stalking*, che avviene tanto nella quotidianità virtuale promossa da Twitch e altre piattaforme social media, quanto al di fuori dello schermo. Cfr. Wu Y., Li Y, Gui X., “‘I Am Concerned, But...’: Streamers' Privacy Concerns and Strategies In Live Streaming Information Disclosure”, *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, vol. 6, 2022, pp. 1-31.

*rage quit*.<sup>399</sup> Nelle occasioni in cui lo *stream sniping* si è rivelato insufficiente o non del tutto funzionale, alcuni spettatori hanno optato per il *doxxing* e conseguente *swatting* dell'abitazione di Pokimane – che coincide con quella degli altri membri del collettivo OfflineTV. Il fenomeno, assorbito oramai a pratica culturale americana, non desta più particolare scalpore tra gli streamer coinvolti. Di conseguenza, sono emerse ulteriori pratiche di molestia – verbale e psicologica – nei confronti di personalità dell'intrattenimento gioco video attive su Twitch, come la pratica dell'*exposure* – o “esposizione”. Come in molti altri casi di colleghi e colleghe attive sulla piattaforma di Amazon, la streamer non ha mai rivelato apertamente la natura dei propri guadagni economici, ma si è esposta ed è stata esposta più volte al suo pubblico attraverso dichiarazioni ambigue, provocatorie e retoriche.

La pratica dell'*exposure* prevede la dichiarazione del patrimonio corrente di uno o più streamer avvenuta per mano di parti terze non direttamente coinvolte – solitamente coincidenti con figure di *lurking* spettatoriale – o involontariamente ad opera degli stessi streamer. Nel caso di Pokimane, nel corso del tempo la creatrice di contenuti è stata esposta in molteplici occasioni: si riportano di seguito i due casi più emblematici. Il primo concerne l'attacco hacker subito da Twitch il 6 ottobre 2021, che ha permesso il trafugamento di tutti i dati presenti sulla piattaforma di live streaming. Le informazioni rubate sono state messe a disposizione del pubblico in rete, attraverso software di condivisione *peer to peer*, includendo non solo i dati demografici relativi al pubblico e alla visibilità dei creatori di contenuti ma anche i compensi di più di mille streamer di fama internazionale – italiani compresi. Le cifre (espresse in dollari) presenti nella lista si riferiscono al periodo che va dal luglio 2019 all'agosto 2021: i ricavi riportati riguardano solo il pagamento diretto a Twitch tramite abbonamenti, escludendo dunque donazioni spontanee, sponsorizzazioni e vendita di

---

<sup>399</sup> L'espressione vernacolare videoludica descrive un comportamento in cui un giocatore abbandona una partita o un gioco in seguito a un acceso stato emotivo negativo, spesso caratterizzato da frustrazione, rabbia o irritazione. Questo fenomeno è scaturito da esperienze di gioco sfavorevoli o da una serie di eventi che vanno a limitare il successo dell'utente nel mondo virtuale. Nel contesto di Twitch – e in particolare dello *stream sniping* –, il *rage quit* rappresenta un'espressione tangibile dell'interazione tra streamer, videogioco e videogiocatore-spettatore, nonché del loro reciproco rapporto emotivo. È un risultato diretto della connessione tra la sfida proposta e la reazione emotiva individuale, dando luogo a una pratica di interruzione del gioco che può variare da momentanea a permanente – in alcuni casi il *rage quit* non riguarda solo il contenuto giocato ma anche l'interruzione della diretta trasmessa. Cfr. Weber D., “Too legit to rage quit: Do social ties impact staying power in esports?”, *Proceedings of the 53th Hawaii International Conference on System Sciences*, 2020, pp. 2650-2659.

merchandise.<sup>400</sup> Pokimane e altri streamer sono dunque stati al centro di un'indagine giornalistica che ha osservato con particolare attenzione le cifre summenzionate. Circa due anni dopo, nel contesto di dibattito suscitato in rete dall'affermazione della prima vera e propria piattaforma concorrente di Twitch,<sup>401</sup> Pokimane è stata al centro dell'attenzione del pubblico a seguito di alcune affermazioni rilasciate in diretta, relative al suo patrimonio corrente.

Come altri streamer, anche Pokimane è stata avvicinata dall'azienda concorrente con una proposta contrattuale ad alto impatto economico: trasferire la sua presenza e il suo pubblico in cambio di un contratto da dieci milioni di dollari. Alle domande del pubblico circa le motivazioni che hanno spinto la giovane streamer a rifiutare l'accordo di collaborazione, questa ha risposto dicendo che non sarebbe disposta a "compromettere la sua morale ed etica per più soldi", aggiungendo che "ciò mi fa rabbrivire personalmente".<sup>402</sup> Incidenti di tale natura, in cui la streamer si è trovata soggetta a forme di molestia, esplicite o sottili, provenienti dal suo pubblico in conseguenza ad un'esposizione, hanno dato luogo a frequenti dibattiti riguardanti il rischio intrinseco di *burnout*. In particolare, durante l'estate del 2021, Pokimane ha dichiarato la necessità di prendere una pausa, attribuendola all'eccessiva immersione su Twitch e, in estensione, nell'ambiente digitale delle piattaforme sociali. Anys ha ammesso di non aver riconosciuto il grado di trascuratezza delle esigenze personali mentre conduceva trasmissioni quotidiane sul sito.<sup>403</sup> In altre parole, le attività sociali offline sono state relegate in secondo piano in favore della diretta e delle responsabilità lavorative, con conseguenti impatti sulla sua capacità di autopreservazione. Questi sintomi di

---

<sup>400</sup> Cfr. Warren T., "Twitch confirms it was hacked after its source code and secrets leak out", *The Verge*, 6 ottobre 2021. Consultato il 21 gennaio 2022, da: <https://www.theverge.com/2021/10/6/22712365/twitch-data-leak-breach-security-confirmation-comments>; Paul K., "Twitch hack: data breach exposes sensitive information", *The Guardian*, 6 ottobre 2021. Consultato il 21 gennaio 2022, da: <https://www.theguardian.com/technology/2021/oct/06/twitch-hack-data-breach-gaming-platform>; D'Anastasio C., "Millionaire Twitch Streamers React to Their Leaked Earnings", *Wired*, 7 ottobre 2021. Consultato il 22 gennaio 2022, da: <https://www.wired.com/story/twitch-streamers-earnings-exposed-now-its-a-meme/>;

<sup>401</sup> Trattasi di Kick.com, un servizio di live streaming dedicato ai videogiocatori, in cui è possibile trasmettere i propri contenuti e guardare gli altri giocare. Come su Twitch, le trasmissioni in diretta hanno una sezione chat e vi è la possibilità di effettuare donazioni spontanee agli streamer. La piattaforma concorrente di Twitch si è affermata nel gennaio 2023, ed è oggetto di indagine del capitolo conclusivo del presente elaborato.

<sup>402</sup> Barhan A., "Pokimane Says Moving From Twitch To Kick Isn't Worth Compromising Morals, Is 'Cringe'", *Kotaku*, 23 giugno 2023. Consultato il 25 giugno 2023, da: <https://www.kotaku.com.au/2023/06/pokimane-says-moving-from-twitch-to-kick-isnt-worth-compromising-morals-is-kringe/>

<sup>403</sup> Tra le motivazioni che hanno spinto la streamer a prendere una pausa dall'attività su Twitch vi è l'incidente avvenuto pochi mesi prima in cui, erroneamente, ha aperto un link a un sito web per adulti mentre trasmetteva in streaming davanti a decine di migliaia di spettatori. Per la sua trasgressione, alcuni colleghi streamer hanno chiesto che fosse bannata – è stata solo ammonita dal sito.

*burnout* sono stati condivisi da numerosi streamer professionisti nel corso degli anni, delineando sfide comuni che ne affliggono la professione.

Sebbene Pokimane abbia intrapreso inizialmente una decisione di allentare il ritmo e distaccarsi dal suo lavoro e dalla presenza digitale, a distanza di due anni dalla presa di coscienza di tali problematiche la situazione rimane immutata. Pokimane continua a sorvegliare e a occupare costantemente l'ambiente produttivo di Twitch, dimostrando un'adesione costante al contesto lavorativo e al panorama digitale offerto dal game live streaming. Questa persistente presenza rappresenta un esempio delle sfide intrinseche all'equilibrio tra l'ambiente digitale e il benessere individuale, sollecitando ulteriori riflessioni sulle dinamiche interne e le conseguenze dell'immersione in tale spazio. I fenomeni e le pratiche esposte sinora nel contesto della streamer canadese, dimostrano come la notorietà originatasi dalla condivisione dell'esperienza videoludica di Pokimane risulti ostacolata da molteplici fattori, economici, culturali e sociali. In quest'ultimo caso Anys condivide apertamente le problematiche legate al suo pubblico e alla percezione di una streamer di sesso femminile su Twitch.<sup>404</sup> Pokimane vede queste come “vittime di un'inutile attenzione negativa, sminuite non per le loro effettive capacità nel gioco o per i comportamenti inappropriati che esibiscono, ma per il fatto di esistere come donne che giocano”.<sup>405</sup>

Secondo Guo Freeman e Yvette Wohn, l'attenzione negativa di cui parla la streamer si concentra sulle donne creatrici di contenuti su Twitch, oggettivizzate, iper-sessualizzate e trattate con condiscendenza; l'effetto di questo atteggiamento e del conseguente linguaggio è duplice: da un lato si alimenta la narrativa secondo cui il comportamento è radicato in un'immatùrità maschile che deriva dalla giovane età (o da una cattiva educazione), dall'altro vi è la rimozione automatica della componente femminile dal pubblico.<sup>406</sup> In questo contesto, la posizione di Pokimane è stata riconosciuta dalle donne della sua community, considerate una nicchia su Twitch,<sup>407</sup> per aver spesso denunciato e contestato pubblicamente la violenza di genere – verbale – diffusa attraverso la chat del suo canale Twitch. Wai Tang e Jesse Fox osservano che i comportamenti maschili di dominazione, aggressività e violenza sono comuni non solo nei videogiochi, ma anche in contesti

---

<sup>404</sup> Cfr. Uszkoreit L., “With great power comes great responsibility: video game live streaming and its potential risks and benefits for female gamers”, *Feminism in play*, 2018, pp. 163-181.

<sup>405</sup> Freeman G., Wohn D.Y., “Streaming your identity: Navigating the presentation of gender and sexuality through live streaming”, *Computer Supported Cooperative Work (CSCW)*, vol. 29, 2020, pp. 795-825.

<sup>406</sup> *ibidem*.

<sup>407</sup> Clement J., “Twitch.tv global visitors 2022, by gender”, *Statista*, 28 febbraio 2023. Consultato il 18 marzo 2023, da: <https://www.statista.com/statistics/633937/twitch-user-gender-worldwide/#:~:text=As%20of%20July%202022%2C%20almost,for%20video%20gaming%20live%20streams>.

sociali che attingono al videoludico, sottolineando che “le narrazioni proprie del medium rafforzano i comportamenti violenti, evidenziando correlazioni con gli atteggiamenti sociali dei fruitori in contesti non prettamente ludici”.<sup>408</sup> In quanto streamer donna molto popolare, la chat di Pokimane è spesso costellata da comportamenti inappropriati che sono colti dal suo ampio team di moderatori, che osservano le dirette mentre si svolgono. Questi hanno facoltà di bloccare qualcuno dalla visualizzazione della chat, escluderlo per un determinato numero di minuti o interagire direttamente con la conversazione, guidando il dialogo o ribadendone le regole.<sup>409</sup>

I fenomeni e le pratiche analizzate, derivate e applicate alla fama e notorietà di Pokimane, sottolineano come la sua figura è stata oggetto di un’ampia gamma di interpretazioni e reazioni da parte degli spettatori, delineando – nel contesto del presente studio – una riflessione circa le modalità di rappresentazione corporea su Twitch. Pokimane, come molte altre streamer, ha costruito un’immagine pubblica che comprende aspetti sia ludici che personali: benché la sua popolarità e la sua presenza siano costantemente visibili, l’approccio alla rappresentazione del corpo di Pokimane si caratterizza per la sua natura disciplinata. La streamer dimostra una consapevolezza e un controllo sui suoi gesti e sul suo comportamento, affinché questi rimangano nei limiti stabiliti da lei stessa – e dalle norme vigenti su Twitch. Nonostante ciò la percezione del corpo di Pokimane da parte di una componente del pubblico assume connotazioni apparentemente distanti dal videoludico e inerenti tematiche sessuali. In un primo momento, le osservazioni di tali spettatori variano dalla mera valutazione estetica alla manifestazione di preferenze personali e, in alcuni casi, ad affermazioni sessualizzate, per cui commenti relativi alla presenza corporea, agli abiti indossati e al suo comportamento durante le sessioni di streaming diventano parte integrante dell’esperienza del suo canale Twitch.

---

<sup>408</sup> La violenza di genere si manifesta in modi generalmente riconoscibili, determinata da pattern di ripetizione di specifici termini – è il caso dell’espressione “titty streamer” illustrata nel secondo capitolo. Spesso, in situazioni di molestie protratte, la streamer può scegliere di ignorare la tossicità del suo pubblico, sebbene ignorare questo comportamento generi una comprensione dello stesso da parte del pubblico come qualcosa di accettabile, finendo per emularlo anche in altri canali e piattaforme. Cfr. Tang W. Y., Fox J., “Men’s Harassment Behavior in Online Video Games: Personality Traits and Game Factors” *Aggressive Behavior*, vol. 42, 2016, pp. 513-521.

<sup>409</sup> I moderatori sono individui selezionati dai creatori di contenuti o dai gestori dei canali per esercitare un controllo sulle interazioni tra gli spettatori e mantenere un’atmosfera positiva e rispettosa. La loro funzione non si limita solamente alla rimozione dei comportamenti indesiderati, ma si estende anche alla promozione della partecipazione e dell’interazione costruttiva, contribuendo a plasmare l’esperienza complessiva dei visitatori del canale. I moderatori hanno la possibilità di visualizzare i registri delle chat precedenti di qualsiasi utente e possono decidere come punire i membri del pubblico laddove questi abbiano violato le regole del canale. L’elevato numero di moderatori è uno degli strumenti più efficaci di cui dispone Pokimane, poiché la moderazione richiede tempo e lavoro. La streamer possiede inoltre più monitor associati allo stesso computer, che le permette di eseguire un gran numero di programmi che le consentono di comunicare in tempo reale con i suoi mod, senza soluzione di continuità. Cfr. Wolff G.H., Shen C., “Audience size, moderator activity, gender, and content diversity: Exploring user participation and financial commitment on Twitch. tv”, *New media & society*, 2022.

Come osserva Bonnie Ruberg “Pokimane mette in scena il suo affetto verso il pubblico anche con il corpo, si avvicina alla telecamera, rallenta il discorso, enfatizza le parole e rivolge agli spettatori un sorriso frizzante”.<sup>410</sup> L’autrice americana si riferisce alla componente affettiva che struttura parte dell’economia della *game live streaming culture*,<sup>411</sup> componente centrale nella costruzione dell’immagine pubblica di streamer su Twitch. La dimensione affettiva è evidente attraverso l’uso del corpo e delle azioni non verbali per comunicare un legame empatico con il pubblico, per cui le azioni evidenziate da Ruberg rappresentano un’espressione di connessione emotiva finalizzata a creare un senso di intimità e vicinanza con gli spettatori.

La distanza tra performance in diretta e videogiocatori-spettatori, nel contesto del game live streaming promosso da Pokimane su Twitch, è stata ridotta quando il corpo della streamer è stato assorbito dall’ecosistema videoludico di *Fortnite*. Nel momento in cui Pokimane ha collaborato con l’azienda alle spalle del gioco, la creatrice di contenuti ha acconsentito all’inserimento di un *emote* personalizzata sul suo corpo e le sue movenze nel mondo virtuale.<sup>412</sup> Inoltre, la digitalizzazione del corpo della streamer non è avvenuta solo a scopi promozionali videoludici: nel settembre 2020, Pokimane ha trasmesso su Twitch una versione animata di sé stessa – a mezzo di una pratica comunemente nota come *VTubing*.<sup>413</sup> Il cambiamento di stile è emerso come nuovo modo per esprimere se stessa, continuando a lavorare senza la pressione di dover apparire fisicamente in diretta. Sfortunatamente, la sua community ha reagito negativamente, concentrandosi sulla rimozione di quella che il pubblico considera la sua qualità più importante: il suo corpo e – di conseguenza – la capacità del pubblico di sessualizzarlo.<sup>414</sup> Oltre la dimensione affettiva e

---

<sup>410</sup> Cfr. Ruberg B., Cullen A., “Feeling for an Audience: The Gendered Emotional Labor of Video Game Live Streaming”, *Digital Culture & Society*, vol. 5, n. 2, 2019, pp. 85-102.

<sup>411</sup> Approfondita nel terzo capitolo del presente studio.

<sup>412</sup> Le *emote* sono oggetti cosmetici che possono essere ottenuti in *Fortnite* a mezzo di pagamento o di progressione nel mondo virtuale. Consentono al giocatore di eseguire una breve azione che richiede al personaggio di muoversi in determinati modi. Trattasi altresì di mosse di danza, balletti, o azioni sociali (salutare, schernire) che il personaggio può eseguire in modalità *Battle royale* e *Save the World*. Cfr. Marshall W., “Social Dance in the Age of (Anti-)Social Media: Fortnite, Online Video, and the Jook at a Virtual Crossroads”, *Journal of Popular Music Studies*, vol. 31, n. 4, 2019, pp. 3-15. Vedi *Figura 15*.

<sup>413</sup> L’espressione deriva dalla crasi di “Virtual Youtubers” e indica streamer animati digitalmente e puramente virtuali, che creano contenuti su siti web di streaming. Questa tendenza digitale è nata in Giappone a metà degli anni dieci del ventunesimo secolo ed è diventata un fenomeno internazionale online negli ultimi cinque anni – nel 2020, i VTuber attivi erano più di 10.000. Sebbene il termine sia un’allusione alla piattaforma video YouTube, i VTuber impiegano anche siti web come Twitch, Facebook e Twitter e – come sarà osservato nel secondo capitolo – presidiano anche piattaforme di natura pornografica e legate a pratiche di sex work. Cfr. Kang Y., “CodeMiko: an interactive VTuber experience”, *SIGGRAPH Asia 2021 Real-Time Live! (SA '21). Association for Computing Machinery*, vol. 1, n. 1, 2021.

<sup>414</sup> Cfr. Cata A S. “Convergence of Rhetoric, Labour, and Play in the Construction of Inactive Discourses on Twitch.” *Digital Culture and Society*, vol. 5, n. 2, 2020, pp. 133-148.

videoludica, la rappresentazione corporea di Pokimane è stata letta e interpretata in chiave sessuale da alcuni spettatori che, intenzionati all'iper-sessualizzazione del corpo della streamer, hanno proceduto all'applicazione del suo volto e di parte del suo corpo in contesti espressamente pornografici, mediante la tecnologia *deepfake*.<sup>415</sup> Tale pratica solleva questioni in termini di etica, sicurezza e regolamentazione, soprattutto quando sono create immagini pornografiche o sessualmente esplicite utilizzando i volti di noti streamer, compromettendone la reputazione e dignità.

L'impiego di volti di streamer come Pokimane in contenuti pornografici *deepfake* rappresenta una violazione della loro immagine pubblica: l'elaborazione di queste immagini manipolate senza consenso riflette una chiara violazione dei diritti personali degli individui. La natura intima e sessualmente esplicita di tali contenuti contribuisce a danneggiare la reputazione delle personalità coinvolte, minando la loro credibilità e integrità nell'ambito pubblico e digitale. La creazione di filmati pornografici *deepfake* con il volto di Pokimane ha portato ad un acceso dibattito su Twitch, poiché suddetti filmati sono stati visualizzati da milioni di spettatori e streamer, normalizzando la pratica e giustificandola.<sup>416</sup> Le richieste da parte di Pokimane e delle altre streamer coinvolte non hanno impedito la circolazione di alcuni di questi contenuti su Twitch e la trattazione del tema in dirette streaming di noti produttori. Un mese dopo che lo streamer Brandon "Atrio" Ewing ha accidentalmente rivelato di aver guardato *deepfake* sessualmente espliciti di Pokimane in diretta, Twitch ha rilasciato una lunga dichiarazione riguardo alla sua posizione sulla controversia e su quelle che l'azienda chiama "immagini sintetiche di sfruttamento non consensuale".<sup>417</sup>

L'aspettativa di una corporeità – del tutto virtuale – elaborata a mezzo del *deepfake* deriva dalla celebrazione del corpo di Pokimane su Twitch e dimostra come la streamer sia influenzata dalle aspettative del pubblico nei suoi confronti. Sebbene Pokimane si sforzi di mantenere un legame con il suo pubblico in modi che combattono le idee prevalenti di diritto ai corpi femminili impiegando gli strumenti a sua disposizione per difendersi dall'iper-sessualizzazione a cui è soggetta, risulta

---

<sup>415</sup> Una pratica e tecnologia di personalizzazione dei contenuti pornografici, che prevede un'applicazione specifica del *machine learning*, coinvolgendo la manipolazione digitale di contenuti multimediali, come video, immagini e audio, al fine di creare falsi convincenti: i *deepfake* sostituiscono il volto di una persona con quello di un'altra, creando video realistici, attraverso una manipolazione del tutto artificiale. Il fenomeno e le sue implicazioni nel contesto pornografico sono approfondite nel secondo capitolo.

<sup>416</sup> Cfr. Fardkhanesh M., "The Debate on Deepfake Porn Misses the Point", *Wired*, 1 marzo 2023. Consultato il 23 aprile 2023, da: <https://www.wired.com/story/deepfakes-twitch-streamers-qtcinderella-atric-pokimane/>.

<sup>417</sup> Mercante A., "Twitch Finally Addresses Porn Deepfake Scandal Over A Month Later", *Kotaku*, 7 marzo 2023. Consultato il 23 aprile 2023, da: <https://kotaku.com/twitch-deepfake-statement-atric-qtcinderella-pokimane-1850199352>.

evidente che parte del pubblico di Pokimane si aspetta da lei azioni, comportamenti e performance diverse rispetto a quello di altri streamer. Oltre a video *deepfake*, Pokimane è stata anche protagonista involontaria di contenuti apertamente pornografici di natura masturbatoria, noti con il termine *cum tribute* – “tributo di sperma”. La pratica definisce l’esecuzione di un atto masturbatorio di fronte a immagini di persone o personaggi di entrambi i sessi, con lo scopo di dimostrarne l’apprezzamento sessuale. A tal fine, l’azione è filmata e diffusa in internet su siti pornografici, definendo l’obiettivo apparente della pratica è dunque l’auto-espressione sessuale, rappresentata in quanto modalità di partecipazione a distanza a fantasie sessuali collettive: la pratica però, in tutte le sue forme, definisce però una forma di molestia. Nel suo articolo dedicato al fenomeno, il giornalista Aurelién Defer scrive che una delle prime persone a parlare di *cum tribute* è stata Anita Sarkeesian,<sup>418</sup> blogger canadese-americana che ha raccontato di essere stata molestata in questo modo già nel 2012, dopo essere finita nel mirino digitale di troll misogini per la sua analisi femminista dei videogiochi più popolari. Precedentemente, l’artista italiano Sergio Messina ha trattato la pratica in termini positivi, definendolo “un vero e proprio gioco tra due o più persone, dove il primo post è soltanto la mossa di apertura”.<sup>419</sup>

I fenomeni e le pratiche menzionate dimostrano che il corpo di Pokimane è percepito da una parte del suo pubblico in quanto testo da sessualizzare e inserire in un contesto apparentemente distante e diverso da quello promosso dalla piattaforma di game live streaming: la pornografia. Nella prospettiva di una comprensione delle dinamiche performative e comportamentali che caratterizzano l’attività del pubblico su Twitch, il contesto di fruizione svolge un ruolo essenziale nel presente elaborato: se sinora il live streaming è stato definito come modello, forma espressiva e tecnologia strettamente legata al contesto videoludico è opportuno evidenziare come una parte della narrazione del medium sia stata volontariamente tralasciata, ma che necessiti un approfondimento ai fini degli obiettivi di ricerca menzionati. Alla luce delle considerazioni più recenti, agli occhi del pubblico, della figura e del corpo di Imane “Pokimane” Anys, risulta necessario esaminare i contesti in cui l’identità sessuale svolge un ruolo determinante, tracciando un percorso che porta alla collisione con il game live streaming e alla generazione di nuove modalità di consumo. Theresa

---

<sup>418</sup> In seguito è diventata uno dei principali bersagli del Gamergate, una campagna di molestie lanciata contro le giocatrici e i giocatori *queer* tra il 2014 e il 2015. Cfr. Defer A., “Cum Tributes: Women Are Getting Harassed Online in a Gross New Way”, *Vice*, 19 ottobre 2022. Consultato il 15 marzo 2023, da: <https://www.vice.com/en/article/pkgyqm/cum-tributes-gross-new-way-women-are-being-harassed-online>

<sup>419</sup> La prospettiva di Messina va dritta al cuore del paradosso di tali tributi non-consensuali: il nome stesso implica un desiderio di offrire un omaggio alle donne, eppure lo scopo è anche chiaramente umiliarle. Cfr. Messina S., “Sex, politics & protest”, in Biasin E., Maina G., Zecca F. (A cura di), *Porn after Porn. Contemporary Alternative Pornographies*, Mimesis Edizioni, Milano, 2014, pp. 141-146.

Senft spiega come la trasmissione in diretta emerga in quanto tecnologia nella metà degli anni Novanta mediante il fenomeno delle cosiddette *camgirls*: una pratica voyeuristica-digitale in cui giovani donne trasmettono in *live* su internet la propria attività domestica, ventiquattro ore su ventiquattro per tutti i giorni della settimana, spesso includendo attività di natura sessuale.

Lo studio di Senft è decisivo per l'individuazione di una cultura ed estetica di ciò che è definito *camming*, osservando gli aspetti materiali ed economici, fornendo una base utile per analizzare ciò che avviene parallelamente nel contesto di Twitch. Sulla piattaforma, come summenzionato nei precedenti paragrafi, una delle politiche più discusse riguarda la regolamentazione dell'abbigliamento degli streamer: trattasi di una questione che va al cuore delle tensioni che esistono sia su Twitch che, più in generale, all'interno della cultura dei videogiochi per quanto riguarda l'identità di genere e l'inclusione. Come in altre sfere mediali, dominate prevalentemente da un consumo ad opera di maschi eterosessuali, è facile trovare su Twitch esempi di streamer di sesso femminile iper-sessualizzate, mediante commenti sessisti che impiegano stereotipi avvilenti e offensivi: emerge la presenza di una cultura tossica che genera un impatto molto diverso sugli spettatori a seconda della loro identità sessuale. In seguito a queste brevi riflessioni, si sottolinea la necessità dell'indagine approfondita di un contesto vicino a quello del game live streaming, evolutosi su un binario parallelo che recentemente ha colliso con il videogioco: trattasi della pornografia, del *porn live streaming* e, in particolare, del lavoro sessuale digitale.<sup>420</sup>

---

<sup>420</sup> Il focus sul corpo e la conseguente adozione di una "prospettiva pornografica" per la comprensione delle dinamiche di rappresentazione e percezione in Twitch è il risultato di una lunga e costante osservazione della piattaforma che – come dimostrato dall'analisi svolta nel terzo capitolo – ha visto una convergenza con pratiche pornografiche come il *camming*.

## CAPITOLO SECONDO

### LA RAPPRESENTAZIONE DEL CORPO IN DIRETTA

“I’m just sick of all the amateur stuff, y’know? I mean, like,  
if I’m paying top dollar I want a little production value,  
like some editing, transition, something, some music.  
Yeah well y’know, I’m sorry, Evan, but the Coen Brothers  
don’t direct the porn that I watch.  
They’re hard to get a hold of, okay?”<sup>421</sup>  
Seth, *Superbad*

#### *Introduzione al capitolo secondo*

Il tema del corpo è stato a lungo indagato dalle scienze umane; oggi, i discorsi relativi alla corporeità rivestono un ruolo cruciale nel dibattito socio-antropologico, poiché il corpo assume una posizione sempre più centrale nelle pratiche quotidiane *tout-court*. In questo capitolo sono evidenziati i significati che il corpo assume e veicola nella società contemporanea, i fattori che supportano questa dimensione corpocentrica e le conseguenze di tale centralità. In particolare, dato lo scopo della ricerca – l’indagine del “corpo in diretta” – e dunque delle pratiche di rappresentazione e percezione tra live streaming videoludico e pornografico, oltre ai summenzionati televisione e videogiochi, il presente capitolo propone la ricostruzione storiografica di una disciplina, un genere e una pratica audiovisiva che pone al centro il corpo: la pornografia.

Secondo Emanuela Ciuffoli il corpo è un costrutto discorsivo, una categoria storica e un problema epistemologico.<sup>422</sup> Nell’ottica di una maggiore comprensione delle dinamiche sociali, culturali e

---

<sup>421</sup> “Sono solo stufo di tutta la roba amatoriale, capisci? Voglio dire, tipo, se pago fior di quattrini voglio un po’ di valore di produzione, come un po’ di montaggio, delle transizioni, un po’ di musica. Sì, beh, sai, mi dispiace Evan, ma i fratelli Coen non dirigono i porno che guardo. È difficile che se ne occupino, okay?” Nel film *Superbad* (Greg Mottola, 2007), i due protagonisti adolescenti Evan (Michael Cera) e Seth (Jonah Hill) discutono più volte della qualità dei contenuti pornografici reperibili in rete: emerge la discrepanza tra produzione amatoriale e professionale di pornografia. La pellicola esplora il mondo dell’adolescenza e l’ossessione per il sesso, mettendo in evidenza come la cultura popolare e l’accessibilità ai contenuti sessuali abbiano un impatto significativo sull’immaginario giovanile. Cfr. Cann V., Horton E., “Transition, crisis and nostalgia: Youth masculinity and postfeminism in contemporary Hollywood, an analysis of *Superbad*”, *Boyhood Studies*, vol. 8, n. 2, 2015, pp.5-24.

<sup>422</sup> Nella sua disamina del concetto di corpo, l’autrice italiana propone un’analisi multidisciplinare: la semiotica – considerando i segni di gestualità e microgestualità – studia il corpo come strumento accessorio alla comunicazione, “in quanto *corpo proprio* che trova la sua costruzione nei processi di produzione di senso”; la psicoanalisi, vede il corpo in quanto fonte e sede delle pulsioni mediante cui le istanze psichiche nutrono le loro rappresentazioni; in filosofia, uno dei contributi teorici più significativi è quello offerto da Maurice Merleau-Ponty, il quale concepisce il corpo come un insieme polisensoriale che permette all’individuo di esplorare il mondo, di abitarlo e di percepirlo – secondo la sua prospettiva, il corpo non è semplicemente un oggetto fisico, ma è strettamente intrecciato con i parametri di esperienza e identità, diventando il mezzo attraverso il quale l’io si connette con il contesto circostante e dà significato alla realtà. Cfr. Ciuffoli E., *XXX. Corpo, porno, web*, Costlan Editori, Milano, 2006.

performative legate al concetto di corpo, lo studio della pornografia consente di esplorarne il legame con il medium televisivo e le moderne piattaforme di live streaming nel panorama del cosiddetto Netporn – termine impiegato negli anni Novanta per descrivere il porno digitale. L'analisi storiografica necessita di un'ulteriore precisazione sulla pornografia che emerge come una nozione dai molteplici significati che non possono prescindere un'adeguata contestualizzazione. Per esempio, Susan Sontag sviluppa sette definizioni di pornografia, affermando che “è un teatro di tipi, non solo di individui”.<sup>423</sup> Ne consegue che la pornografia si caratterizza per l'assenza di una formula narrativa tipica a vantaggio di una componente altamente performativa, il che porta a un vuoto colmato da un eccesso di simboli ipercodificati, che saturano la scena e offrono una sorta di rassicurazione allo spettatore. Gli stereotipi presenti si comportano come un cosmetico che crea una maschera – entro cui l'azione è circoscritta – e un ordine – in cui l'occhio dello spettatore può trovare sostegno –, producendo un insieme di riferimenti ad altri testi, contesti e paratesti ben conosciuti dal consumatore. All'analisi storiografica segue dunque l'osservazione delle evoluzioni e delle ramificazioni che la pornografia digitale ha intrapreso negli ultimi cinque anni, spostando la sua attenzione dai siti pornografici ai social media, incorporando in modo continuativo modelli di consumo e produzione ludici – riconducibili a quelli esposti nel primo capitolo, relativamente al game live streaming. La convergenza tra *popular culture* e pornografia ha dato vita a un fenomeno unico che incarna la sessualità in modi sorprendenti: grazie alla sua intersezione con la tecnologia, la pornografia contemporanea è in grado di esplorare e rappresentare il sesso attraverso una vasta gamma di sfaccettature. La flessibilità e l'adattabilità delle produzioni pornografiche consentono di esplorare una molteplicità di desideri, preferenze e fantasie erotiche in grado di generare nuove pratiche di consumo – sociale ed economico. È dunque possibile indagare le forme di sex work emerse e diffuse in rete – originatesi dal fenomeno streaming noto come camming – così come le modalità di rappresentazione del corpo in ottica ludica, mediante pratiche celebrative come il cosplay.<sup>424</sup> Queste dimostrano che la *società in rete* pone a contatto diretto la fantasia individuale e il capitalismo, portando all'insorgere di forme testuali e contenuti protesi verso i limiti della rappresentazione corporea (virtuale e non).<sup>425</sup> L'industria del sesso mostra una duplice tendenza: da un lato, assorbe l'immaginario individuale per capitalizzarne le potenzialità economiche; dall'altro,

---

<sup>423</sup> Sontag S., “The Pornographic Imagination”, *Styles of Radical Will*, 1967, pp. 1-29.

<sup>424</sup> Con tale termine si fa riferimento alla produzione di immagini e video in cui il soggetto rappresentato veste i panni di noti personaggi protagonisti di fumetti, cartoni animati giapponesi e videogiochi, con una particolare connotazione erotica o eroticizzante, soggette ad approfondimento nel terzo paragrafo. Cfr. Rouse L., Salter A., “Cosplay on Demand? Instagram, OnlyFans, and the Gendered Fantrepeneur”, *Social Media & Society*, vol. 3, 2021, pp. 1-14.

<sup>425</sup> Cfr. Castells M., *op. cit.*

tende ad esacerbare gli elementi di tale immaginario per aprire mercati di nicchia sempre più specializzati. Sono dunque indagate le espressioni di capitalizzazione a cui è soggetto il corpo digitale, cercando di definire le pratiche culturali e mediali a cui esso è sottoposto: lo studio del corpo digitale, della sua attività performativa, sessualizzata o meno, prevede anche il confronto con la sua costruzione fittizia, rappresentata da modelli tecnologici di intelligenza artificiale che hanno consentito la formulazione di un nuovo paradigma corporeo sessuale, grazie alla presenza, sempre più costante, di Vtuber e software per l'elaborazione di immagini digitali che adottano sistemi di machine learning per produrre immagini di corpi inesistenti al di fuori dello schermo in cui sono rappresentati. Nuovamente, Ciuffoli sottolinea come nella maggior parte delle analisi afferenti i nuovi media elettronici, grande attenzione è posta sulle modalità di fruizione e sulle accresciute possibilità di interazione, di gestione autonoma ed attiva degli strumenti di comunicazione.<sup>426</sup> Di fatto, l'attrattiva della pornografia risiede nella sua capacità di creare contenuti apparentemente autentici attraverso un impiego minimale di risorse, rendendola particolarmente adatta alle tecnologie moderne, come gli smartphone. Questi dispositivi privilegiano la velocità di lettura e una fruizione superficiale, in cui la logica del videoclip si fonde con quella delle reti, promuovendo un consumo frammentato e incentrato sulla circolazione incessante dello sguardo.<sup>427</sup> La pornografia è un genere di intrattenimento che presenta una modalità di ricezione altamente esplicita per quanto riguarda l'esperienza sessuale: l'osservazione del piacere altrui sullo schermo può attivare un meccanismo libidinale e, di conseguenza, la pratica masturbatoria. Questo fenomeno sottolinea l'influenza rilevante delle rappresentazioni erotiche nell'indurre una risposta fisiologica e psicologica nel pubblico, implicando non solo un coinvolgimento degli spettatori passivo – di carattere emotivo o affettivo – ma anche attivo nella loro interazione con il materiale pornografico. Così come l'immagine audio/visiva deve essere ricomposta da colui che la fruisce, il montaggio del corpo/corpus pornografico è affidato agli ingranaggi della macchina spettatoriale. Perseguendo gli obiettivi della presente ricerca, l'analisi sviluppata nel secondo capitolo relativamente al corpo – fisico e digitale –, è declinata attraverso lo studio dei fenomeni e delle pratiche di sovrapposizione tra game live streaming e porn live streaming, guardando al lato tecnologico – interfacce e modalità di interazione – e a quello spettatoriale, gettando le basi per la formulazione di un'identità

---

<sup>426</sup> Ciuffoli E., *op. cit.*, p. 122.

<sup>427</sup> Cfr. Wang D., Xiang Z., Fesenmaier D.R. "Adapting to the mobile world: A model of smartphone use", *Annals of tourism research*, vol. 48, 2014, pp. 11-26.

spettatoriale che fruisce di processi e culture ludiche e sessuali secondo gli stessi principi e le medesime modalità.<sup>428</sup>

La centralità dei contenuti pornografici nel panorama mediale contemporaneo è ribadita dalla massiccia proliferazione di ciò che Linda Williams ha definito *porn studies*, un approccio di ricerca multidisciplinare che affronta secondo nuovi punti di vista tematiche complesse e in continua evoluzione – come il corpo, la performance e il sesso. La pornografia assume un ruolo significativo nell’abolizione della distanza tra produttori e consumatori – spesso comportando una coincidenza tra i due ruoli – e nell’interconnessione con rappresentazioni generate da diverse culture. Essa si configura metaforicamente come una trasposizione del profondo cambiamento culturale in cui la trasmissione di informazioni, desideri e corpi avviene attraverso il contagio. La rete permette un contatto quotidiano con immaginari e iconografie sessuali provenienti da gruppi culturali eterogenei, offrendo possibilità di interazione, secondo dinamiche identiche a quelle discusse nel primo capitolo. Tale coinvolgimento richiede una riconsiderazione delle dinamiche esibizionistiche: ciò che la pornografia mette in scena è un esibizionismo in cui la *performance del sé* è sostenuta dalla connessione telematica con l’osservatore, sfruttando le potenzialità delle nuove tecnologie digitali per creare un’esperienza visiva diretta e coinvolgente. L’interazione online consente all’attore o all’attrice pornografica di entrare in contatto diretto con lo spettatore, superando le barriere fisiche e spazio-temporali: il confine tra spettatore e produttore si dissolve, creando una connessione intima e interattiva.<sup>429</sup> La pornografia online, dunque, apre a nuove possibilità di interazione e coinvolgimento nel contesto del consumo sessuale mediato dalla tecnologia: la scrittura, lo scambio di riflessione, costituiscono la base per quella istituzione di microcelebrità che avvolge sempre più spesso gli individui coinvolti nell’industria del sesso, siano essi pornostar, cosplayer o streamer.

---

<sup>428</sup> Laddove l’analisi dei temi è condotta nel presente capitolo soprattutto dal punto di vista dell’osservatore/critico: il terzo capitolo fornisce maggiore spazio alle voci dei soggetti coinvolti nelle pratiche discusse. Tramite l’approccio di natura *Grounded Theory*, è dato più spazio allo studio delle motivazioni e delle modalità di fruizione della pornografia da parte del pubblico, oltre che degli aspetti produttivi – ne consegue un approfondimento circa gli aspetti legati alle differenze di genere nel consumo e nella percezione della pornografia.

<sup>429</sup> Cfr. Ryan P., “Instagram, Micro-Celebrity and the World of Intimate Strangers”, in Ryan P., (A cura di), *Male Sex Work in the Digital Age. Curated Lives.*, Palgrave MacMillan, Londra, 2019, pp. 95-118.

## 2.1 *Corpo, performance, sesso*

### *Breve storia della pornografia*

La ricostruzione storiografica della pornografia in quanto genere narrativo, industria audiovisiva ed ecosistema digitale, prevede una trattazione del tema a partire dalla definizione e valore del termine stesso, mediante la disamina dei testi più rilevanti in materia. Lo studioso italiano Federico Zecca ha proposto una mappatura del fenomeno. Secondo Zecca,

le pubblicazioni dedicate alla pornografia (nelle diverse tipologie della ricerca scientifica, dell'inchiesta giornalistica, della denuncia sociologica, del pamphlet polemico, ecc.) *conseguono* alla massiccia proliferazione dei prodotti hardcore, di cui intendono mettere in luce i caratteri distintivi, i riflessi sociali, il valore (o disvalore) culturale; queste *determinano* l'introduzione della pornografia (e del discorso *sulla* pornografia) all'interno delle agenzie sociali (università, giornali, musei), cooperando alla sua progressiva emersione alla scena pubblica.<sup>430</sup>

Secondo lo studioso le pubblicazioni sulla pornografia possono essere suddivise in due branche principali – segmentabili ulteriormente al loro interno –, che egli definisce: “(neo)femminista” e “(neo)culturalista”.<sup>431</sup> Nel primo caso, Zecca fa riferimento ai movimenti di matrice femminista-anti-porno emersi negli anni Settanta del Novecento, motivati da due ordini di fattori: un fattore *esterno* rappresentato dall'esagerazione performante con cui la pornografia ha discorsivamente disumanizzato il corpo femminile – trasformandolo in un mero involucro di carne da penetrare; un fattore *interno*, intrinseco, connesso alla rinascita – politica, accademica, culturale – degli *women's studies* – in questo caso il movimento femminista utilizza la pornografia come una piattaforma teorica per ribadire – davanti alla evidenza della degradazione delle donne menzionata in precedenza – la validità del concetto di “differenza sessuale”.<sup>432</sup> Nel secondo caso, l'autore descrive una branca composta da pubblicazioni che afferiscono al campo disciplinare dei *porn studies*:

---

<sup>430</sup> Zecca F., “La letteratura sulla pornografia, appunti di viaggio”, *Cinergie*, 2012, p. 47.

<sup>431</sup> *ibidem*.

<sup>432</sup> In tal senso, il dibattito generato dagli studi (neo)femministi è legato a un più ampio dibattito intellettuale sul porno, e sulla sua legittimità “pubblica”. Secondo autori e autrici afferenti a questa branca di studio, la pornografia rappresenta “una forma di negazione della sessualità”, poiché “[mette] in scena una visione strumentale dell'essere umano attraverso l'affermazione di un dispositivo di de-personalizzazione, ingabbia neo tanto la donna quanto l'uomo, indebolendone il reciproco desiderio. Cfr. Verza A., *Il dominio pornografico. Femminismo e liberalismo alla prova*, Liguori Editore, Napoli, 2006; Halberstam J., *Female Masculinity*, Duke University Press, Durham, North Carolina, 1998.

concepando la pornografia anzitutto come un oggetto culturale da analizzare e comprendere, anziché come un problema di ordine politico, morale o legale da risolvere.<sup>433</sup> Secondo Feona Attwood – la principale esponente inglese di questa disciplina –, i *porn studies* determinano una vera e propria svolta paradigmatica nella concezione del porno: il loro obiettivo non è chiarire se il porno “incorpori e incoraggi relazioni di potere chiaramente oppressive o produca conseguenze dirette e quantificabili” sul piano sociale, o ancora “possa essere sfidato attraverso i meccanismi regolatori dello stato”; bensì quello di capire come “la pornografia si articoli all’interno di un contesto culturale più ampio, come mutino i suoi attributi generici all’interno di una varietà di media, o come venga consumata e integrata nella vita di tutti i giorni”.<sup>434</sup>

In tal senso, i *porn studies* trasferiscono l’attenzione dall’impatto sociale prodotto dalla pornografia ai tratti culturali che la caratterizzano e ne definiscono la sua riconoscibilità sociale. I dibattiti femministi sulla validità della pornografia si dissolvono di fronte alla constatazione che le immagini pornografiche – fisse o in movimento – sono diventate elementi predominanti della cultura popolare. La formalizzazione di questi studi è correlata a un aspetto di natura teorico-metodologica. Secondo Attwood, i *porn studies* si basano su tre elementi distinti: l’emergere di una nuova generazione di *cultural studies* – che richiede una maggiore attenzione alla complessità della cultura popolare; lo sviluppo del pensiero femminista – che pone l’accento sulle questioni legate alla sessualità; la nascita degli *LGBT studies* e della *queer theory* – che evidenziano la natura convenzionale della rappresentazione e delle differenze sessuali, spingendo così a “ripensare i possibili significati della produzione e del consumo pornografico”.<sup>435</sup> Come summenzionato, alla biforcazione suggerita da Zecca si inseriscono ulteriori ramificazioni dei *porn studies*, i cui interessi sono articolati in cinque macro aree principali. Nella prima area rientrano primariamente ricerche e studi interessati ad osservare l’evoluzione linguistico-istituzionale della pornografia – con le sue diverse articolazioni di genere.

Fanno parte della seconda area di studio, le indagini sulla dimensione economico-sociale del porno – come la relazione alle modalità, ai significati e alle dinamiche di consumo di materiali erotico. La terza sfera di ricerca, che si concentra sul cosiddetto *cyberporn*, ovvero la pornografia online, presenta due principali ambiti di interesse: in primo luogo, si propone di analizzare le nuove forme

---

<sup>433</sup> Cfr. Williams L. (A cura di), *Porn Studies*, Duke University Press, Durham, North Carolina, 2004.

<sup>434</sup> Attwood F., “Reading Porn: The Paradigm Shift in Pornography Research, *Sexualities*, vol. 5, n. 1, 2002, p. 91.

<sup>435</sup> Insieme ai *film and media studies* i *cultural*, *women’s* e *LGBT studies* rappresentano i principali settori scientifici che compongono (e in cui si articolano) i *porn studies* – costitutivamente caratterizzati, in questo senso, da una marcata fisionomia multi-disciplinare. Cfr. Attwood F., *op. cit.*

di pornografia *autoprodotta* rese possibili (e incoraggiate) dall'ecosistema di internet; in secondo luogo, si dedica all'esplorazione delle nuove forme di soggettività spettatoriale e di coinvolgimento tecno-corporeo che emergono attraverso la pornografia online. La quarta area si concentra sullo studio delle cosiddette "pornografie alternative", o *alt porn*, e si dedica all'analisi degli aspetti estetici, politici e di genere – *gender* – che caratterizzano la produzione pornografica in grado di rivolgersi in modo efficace a nuove tipologie di pubblico, inclusi quelli femminili, omosessuali e sottoculturali – in questo ambito, emergono in modo significativo i *women's studies*, gli *LGBT studies* e i *queer studies*. La quinta e ultima area di studio si concentra sull'analisi del rapporto tra pornografia e sfera culturale – in senso più ampio, focalizzandosi su due aspetti fondamentali: la sessualizzazione del contesto sociale e la "pornificazione" – *pornographication* – dei media. Nel primo caso, l'obiettivo è comprendere come e perché il tema del sesso abbia assunto una rilevanza senza precedenti nel dibattito pubblico sui mass media contemporanei. Nel secondo caso, l'attenzione si rivolge all'indagine di come la pornografia abbia influenzato e permeato la sfera mediatica contemporanea, con la diffusione di stili e contenuti estetici di origine pornografica, tenendo a mente che tale fenomeno ha portato ad una progressiva assimilazione e al riutilizzo di tali modelli da parte dei prodotti mediatici.<sup>436</sup>

La nascita e l'evoluzione di una disciplina come quella dei *porn studies*, segue all'ordine di pubblicazione di due opere che possono essere considerate come i precursori e, di conseguenza, i pionieri nel nuovo campo di studio: *The Secret Museum: Pornography in Modern Culture* di Walter Kendrick e *Hard Core: Power, Pleasure and the "Frenzy of the Visible"* di Linda Williams.<sup>437</sup> Laddove il secondo testo, e altre opere di Williams sono impiegate come base su cui costruire le ipotesi dei paragrafi 2 e 3, è opportuno evidenziare il valore del primo testo menzionato. Kendrick analizza l'origine e l'evoluzione storica del termine "pornografia", che individua nel contesto della metà del XIX secolo, evidenziandone la natura di categoria culturale complessa: egli sottolinea come il significato del termine sia soggetto a variazioni nel corso del tempo e come esso svolga una funzione storica nel definire e regolare i testi pornografici. Per l'autore, la pornografia "non è una cosa, ma un concetto, una struttura di pensiero che è notevolmente cambiata da quando il termine è

---

<sup>436</sup> Delle cinque summenzionate, quest'ultima area rappresenta una delle principali sfide nella ricerca contemporanea, nella quale si colloca il presente studio, il cui obiettivo è l'analisi delle pratiche di consumo sessuale di Twitch mediante l'osservazione delle attività dialogiche avviate su canali di natura *ambigua*, i cui contenuti si trovano a metà strada tra *game live streaming* e *porn live streaming*.

<sup>437</sup> Cfr. Kendrick W., *The Secret Museum: Pornography in Modern Culture*, University of California Press, Berkeley, California, 1997; Williams L., *Hard Core: Power, Pleasure and the "Frenzy of the Visible"*, University of California Press, Berkeley, California, 1999.

stato impiegato per la prima volta un secolo e mezzo fa”.<sup>438</sup> Tali temi sono stati successivamente ripresi e approfonditi nel volume *International Exposure. Perspectives on Modern European Pornography 1800-2000* ad opera di Lisa Sigel.<sup>439</sup> L’autrice scrive che il termine “pornografia” emerge durante la metà del XIX secolo, quando l’espressione “pornographos” – impiegata per riferirsi ai racconti sulle prostitute e agli atti di adulterio – subisce una traduzione in “pornografia”, riferendosi a opere d’arte e letteratura di carattere esplicitamente erotico e ritenute oscene. In tale contesto, il significato di pornografia è ancorato alla sua etimologia: la parola trova le sue radici nella parola greca  *pornos*, impiegata per la prima volta nelle Sacre Scritture in Ebrei 13:4, che recita: “Il matrimonio sia tenuto in onore da tutti e il talamo coniugale sia senza macchia; perché Dio giudicherà i fornicatori e gli adulteri” – la radice della parola “fornicatori” usata nel testo è  *pornos*, pertanto, la pornografia ha le sue radici nel concetto di fornicazione.<sup>440</sup> Nel XIX secolo, l’evoluzione di un nuovo significato, comporta una nuova trattazione del fenomeno: le opere d’arte e letterature oscene – se non bandite – godono di una legittimazione storica che la preserva dalla distruzione, conservandone i resti all’interno di un “Secretum” o “museo segreto”,<sup>441</sup> a cui hanno accesso solo uomini eruditi. Considerando dunque la pornografia come la rappresentazione (visiva o testuale) esplicita degli organi sessuali e delle pratiche riproduttive con lo scopo di eccitare il lettore o spettatore, è possibile affermare che la pornografia sia stata sempre un complemento di qualcos’altro fino alla fine del XVIII secolo.<sup>442</sup> Nell’Europa moderna, vale a dire quella storicamente compresa tra il XVI e il XIX secolo, la pornografia è spesso un veicolo impiegato dagli artisti per scioccare e muovere una critica nei confronti delle autorità – religiose e statali. L’adempimento di un tale esercizio politico è dovuto all’emersione della pornografia come una categoria distinta della cultura stampata: la pornografia moderna si sviluppa parallelamente all’introduzione della stampa e all’ascesa di una cultura della carta stampata, all’avvento di un commercio della didattica scritta, all’emersione di concentrazioni urbane di uomini, club e società,

---

<sup>438</sup> Kendrick W., *op. cit.*, p. 48.

<sup>439</sup> Cfr. Sigel Z. L., (A cura di), *International Exposure. Perspectives on Modern European Pornography 1800-2000*, Rutgers University Press, Londra, 2005.

<sup>440</sup> Claudia Ska ne rammenta l’etimologia, composto dalle parole πόρνη (*pòrnē*) – “prostituta”, e γραφή (*graphè*), – “disegno, scritto, documento”: trattasi dunque di un contenuto che riguarda e rappresenta le prostitute, ovvero performer del sesso a pagamento. In seguito l’accezione del termine muta, estendendosi discorsivamente; oggi, il riferimento etimologico di “pornografia” deriva dal francese *pornographie*: “trattazione o rappresentazione (attraverso scritti, disegni, fotografie, film, spettacoli, ecc.) di soggetti o immagini ritenuti osceni, fatta con lo scopo di stimolare eroticamente il lettore o lo spettatore”. Cfr. Ska C., *Sul porno: Corpi e scenari della pornografia*, Villaggio Maori Editore, Catania, 2021.

<sup>441</sup> Cfr. Kendrick W., *op. cit.*

<sup>442</sup> Cfr. Sigel Z. L., *op. cit.*

nonché a una crescente valorizzazione della satira e della sovversione politica. In altre parole, come ricorda Lynn Hunt, la pornografia si sviluppa attraverso un processo complesso di interazione tra gli autori e gli artisti che desiderano “testare i confini del decoro e le intenzioni del governo ecclesiastico e statale nei confronti di una regolamentazione”.<sup>443</sup> Sebbene il desiderio, la sensualità, l’erotismo e persino la raffigurazione esplicita degli organi sessuali possano essere presenti in molte epoche e luoghi, la pornografia come categoria legale e artistica sembra essere un’idea di origine occidentale con una specifica cronologia e geografia. La fine del XVIII secolo e l’inizio del XIX secolo sono stati fondamentali nello sviluppo di una concezione moderna della pornografia: in questo lasso di tempo essa prende forma, sia come pratica letteraria e visiva che come categoria di comprensione, allo stesso tempo in cui si afferma una volta per tutte la modernità occidentale. L’autrice osserva anche come il concetto e il termine stesso “pornografia” sopravvivano per lungo tempo in un humus culturale suburbano, al di fuori della società nobiliare e dei luoghi che la rispecchiano. In particolare, la parola “pornografia” entra a far parte per la prima volta dell’Oxford English Dictionary soltanto nel 1857: fa la sua comparsa in lingua francese poco prima, riferendosi alla letteratura sulla prostituzione e alla scrittura o raffigurazione di immagini oscene. Timothy Gillfoyle osserva come la prostituta fosse una “giovane donna ordinaria che abitava una condizione sociale limitata, spinta a prendere scelte irrazionali e talvolta disperate”.<sup>444</sup> Tra gli storici che si sono occupati delle pratiche di consumo sessuale a pagamento (o commerciale), Alain Corbin è uno dei primi a riesaminare il significato di prostituzione: nel volume *His Women for Hire: Prostitution and Sexuality in France after 1850* delinea la relazione tra la prostituzione e lo Stato francese, in un periodo compreso tra la metà del XIX e l’inizio del XX secolo.<sup>445</sup> Corbin afferma che le prostitute formavano una “controsocietà sotterranea, una minaccia morale, sociale, sanitaria e politica, troppo esplicita”.<sup>446</sup> In altre parole, la prostituzione simboleggiava disordine, eccesso, piacere e imprudenza: le donne coinvolte nella pratica di sesso commerciale operavano in una topologia e topografia urbana ben determinata, all’interno di una gerarchia organizzativa di bordelli legali e altre istituzioni, spesso modellate sul salotto borghese. Nonostante la crescita complessiva della popolazione, dal 1860 al 1914 il numero di prostitute e bordelli registrati diminuisce nelle città

---

<sup>443</sup> Hunt L., “Introduction. Obscenity and the Origins of Modernity”, in Hunt L., *The Invention of Pornography Obscenity and the Origins of Modernity. 1500-1800*, Zone Books, New York, 1993, p. 10.

<sup>444</sup> Gilfoyle J. T., “Prostitutes in History: From Parables of Pornography to Metaphors of Modernity”, *American Historical Review*, 1999, p. 120.

<sup>445</sup> Cfr. Corbin A., *His Women for Hire: Prostitution and Sexuality in France after 1850*, Harvard University Press, Cambridge, Massachusetts, 1990.

<sup>446</sup> Corbin A., *op. cit.*, p. 28.

francesi: Corbin sostiene che i cambiamenti nei modelli di consumo urbano in questo lasso di tempo hanno favorito l'espansione della prostituzione non regolamentata; in questo periodo di prosperità materiale e crescita economica, la prostituzione raggiunge il suo apice. Dopo il XIX secolo, le strutture sociali della prostituzione sono riorganizzate principalmente per mettere in evidenza le offerte sessuali; i servizi domestici e di compagnia sono meno frequenti e, in particolare, le forze di mercato rappresentate da una crescente popolarità del sesso commerciale, offrono possibilità di ristrutturazione non solo della prostituzione, ma anche dei modelli più ampi di comportamento sessuale. Nella società occidentale europea di fine Ottocento, l'importanza della socialità tra le prostitute e i loro clienti diminuisce significativamente: è data maggiore enfasi ai servizi sessuali, le case chiuse scompaiono, fatta eccezione per quelle che offrono un menù insolito di pratiche sessuali – di gruppo, orge a cena, scambio di partner – *partie carrée*, sadomasochismo, *tableaux vivants* e omosessualità.

In un periodo di rivoluzione sociale e sessuale come questo, non sorprende che la maggior parte della letteratura pornografica si sia sviluppata in Francia, a partire proprio negli anni successivi alla Rivoluzione Francese. Nuovamente, Hunt osserva come alcune figure di spicco – equivoche ed emblematiche – della società francese abbiano reso popolare la letteratura pornografica: tra queste, le opere pubblicate dal Marchese de Sade nel decennio successivo alla Rivoluzione sono particolarmente rilevanti.<sup>447</sup> Sebbene le opere francesi abbiano costituito il nucleo della tradizione pornografica dal XVII al XIX secolo, Hunt scrive che la prima fonte moderna citata da ogni esperto di pornografia – e da molti dei suoi aspiranti successori – è l'autore italiano del XVI secolo, Pietro Aretino.<sup>448</sup> I suoi *Ragionamenti* (1534-1536) divennero il prototipo della prosa pornografica dal XVII secolo in avanti. Nella sua opera, Aretino sviluppa il dispositivo di dialogo realistico e satirico tra una donna più audace ed esperta e una giovane ingenua: questa forma di scrittura conversativa domina completamente la pornografia fino alla fine del XVIII secolo in ogni lingua e ancora compare, ad esempio, ne *La Philosophie dans le boudoir* (1795) di Sade, duecentocinquanta anni dopo. Aretino riunisce per primo diversi elementi cruciali per strutturare la base della tradizione pornografica letteraria: la rappresentazione esplicita dell'attività sessuale, la forma del dialogo tra donne, la discussione del comportamento delle prostitute e la sfida alle convenzioni morali dell'epoca. In altre parole, è possibile affermare che l'opera di Aretino getta le basi per la costruzione di quel pensiero che caratterizza uno dei movimenti culturali e sociali cruciali per la svolta rivoluzionaria – francese ed europea: l'Illuminismo. Tanto Sigel quanto Hunt concordano sul

---

<sup>447</sup> *Julie philosophe* (1791), *Le Portefeuille des fouteurs* (1793). *Etrennes: aux fouteurs* (1793) per citarne alcune.

<sup>448</sup> Hunt L., *op. cit.*

fatto che l'aumento delle pubblicazioni pornografiche nella metà del XVIII secolo non sia affatto casuale, poiché è coinciso con l'inizio dell'apogeo dell'Illuminismo e un periodo di crisi generale nella società e nella politica europea.<sup>449</sup> Per quanto spesso trascurato – dalla sfera pubblica –, l'erotismo ha iniettato energia creativa al movimento dell'Illuminismo. Si potrebbe pertanto affermare che l'illuminismo sessuale è stato parte integrante dell'Illuminismo stesso.<sup>450</sup> Da un punto di vista prettamente culturale e letterario, una delle novità introdotto dal movimento è la creazione e pubblicazione di romanzi. Di fatto, la relazione tra la pornografia e il romanzo – come forma di narrazione – ne ha accentuato la reputazione come genere narrativo, poiché il romanzo stesso è stato oggetto di aspre critiche nel corso del XVIII secolo.<sup>451</sup> Parte della pornografia, dunque, è semplicemente una versione *specializzata* del romanzo: stimola l'immaginazione del lettore per creare l'effetto di un'attività sessuale fattiva. Jamie Stoops scrive che le donne erano particolarmente suscettibili agli effetti immaginativi del romanzo, mentre gli uomini erano solitamente considerati il pubblico principale per la letteratura pornografica, almeno fino alla fine del XIX secolo.<sup>452</sup> Nella sua analisi della letteratura pornografica, Stoops individua due categorie fondamentali all'interno della pornografia. La prima comprende libri specificamente elaborati con intenti porno-grafici – contenenti scene più esplicite e la più ampia varietà di atti sessuali: qui, sia le donne che gli uomini sono attivamente coinvolti in pratiche sessuali, ed entrambi solitamente raggiungono il piacere durante i vari incontri narrati. La seconda categoria letteraria può essere descritta come una forma di adattamento – le case editrici elaborano versioni arricchite o annotate di preesistenti opere letterarie non pornografiche, adottando un procedimento caratterizzato da elementi satirici e umoristici, attraverso il quale i volumi offrono materiale più allusivo che esplicito.

---

<sup>449</sup> In particolare, il 1748, anno ricco di pubblicazioni pornografiche, è anche l'anno della pubblicazione de *L'Esprit des Lois* di Montesquieu e de *L'Homme machine* di La Mettrie. Cfr. Sigel Z. L., *op. cit.*; Hunt L., *op. cit.*

<sup>450</sup> È necessario evidenziare che la pornografia, come il romanzo, era spesso associata al libertinismo. Il libertinismo segue la stessa traiettoria della pornografia; sotto l'influenza, in parte, della nuova scienza, prende forma nel XVII secolo come una rivolta maschile delle classi superiori contro la morale convenzionale e l'ortodossia religiosa, per poi diffondersi ampiamente nel XVIII secolo nei circoli artigianali della classe medio-bassa di molti paesi occidentali. I libertini sono immaginati come liberi pensatori aperti alla sperimentazione sessuale e letteraria. Secondo la definizione dei loro detrattori nella chiesa e nello stato, i libertini “sono i propagatori del pubblico per la pornografia”. Cfr. Novak M. E. “Libertinism and Sexuality”, *A Companion to Restoration Drama*, 2001, pp. 53-68.

<sup>451</sup> Cfr. Hale J. D. (A cura di), *The Novel: An Anthology of Criticism and Theory 1900-2000*, Blackwell Publishing, Hoboken, New Jersey, 2015; Loretelli R., *L'invenzione del romanzo: Dall'oralità alla lettura silenziosa*, Editori Laterza, Roma, 2010.

<sup>452</sup> Cfr. Stoops J., *THE THORNY PATH. Pornography in Early Twentieth-Century Britain*, McGill-Queen's University Press, Londra, 2018.

Nella sua analisi di opere letterarie pornografiche dell'Europa moderna, Stoops osserva che una delle caratteristiche più sorprendenti è la predominanza di narratrici femminili: queste, mediante escamotage voyeuristici, raccontano storie di contesti e situazioni a cui hanno fatto da spettatrici, origliando o osservando di nascosto, senza partecipare – dinamiche riconducibili alle pratiche di *lurking* menzionate nel precedente capitolo – trasformando i lettori maschi di tali opere in complici di terze parti.<sup>453</sup> Seguendo l'impostazione dialogiche proposta da Aretino secoli prima, la narratrice femminile è spesso una prostituta di professione: ritratta come donna indipendente, determinata, di successo – finanziario – e sprezzante dei nuovi ideali di virtù femminile e di domesticità; trattasi di acute osservatrici sociali grazie alla loro posizione sociale unica.<sup>454</sup> Tali opere affiancano all'eccitazione sessuale una riflessione sociale: nonostante ciò, il successo commerciale dei romanzi pornografici porta ad una svalutazione delle componenti ideologica, politica e sociale. Ian McCalman analizza le pubblicazioni pornografiche nell'Inghilterra vittoriana, sottolineando la loro crescente diffusione, osserva che il commercio – sempre più clandestino –, si trasferisce progressivamente nelle competenti mani di specialisti che dimostrano capacità nell'utilizzo di modalità illecite per eludere i processi giuridici e le conseguenti incarcerazioni. Negli anni Venti dell'Ottocento, le pubblicazioni si allontanano sempre più dalle opere oscene radicali a favore di quelle concepite esclusivamente per l'eccitazione sessuale – fenomeno che in epoca vittoriana divenne ufficialmente noto come pornografia.<sup>455</sup> Nonostante la relazione mutevole tra pornografia e società, la prima, in quanto prodotto proto-industriale, dimostra una notevole popolarità. Gli autori, sia scrittori che artisti, continuano a pubblicare i loro testi tramite stampa tipografica, ad arricchirli con xilografie e lastre di rame, e a venderli nei mercati, nelle fiere e nelle librerie delle capitali europee nella metà del XIX secolo. McCalman osserva come la pornografia presentasse altre applicazioni nel suo primo periodo di sviluppo in terra inglese:

i sessuologi la impiegavano per definire le patologie sessuali emergenti, mentre gli scrittori e gli editori sfruttavano le nuove categorie di identità per organizzare e vendere la pornografia. Così, lo studio del sesso e la vendita del sesso continuarono a rafforzarsi reciprocamente, sia dal punto di vista economico che intellettuale. Il consumismo e la

---

<sup>453</sup> *ibidem*.

<sup>454</sup> Stoops scrive che sia il romanzo pornografico che il romanzo realista cercavano di immaginare e rappresentare il mondo sociale durante il XVIII secolo. Il romanzo pornografico del XVIII secolo era una sorta di *reductio ad absurdum* del romanzo realista e, come tale, è rivelatore delle preoccupazioni sociali dell'epoca. Cfr. Stoops J., *ibidem*.

<sup>455</sup> Cfr. McCalman I., "Unrespectable radicalism: infidels and pornography in early Nineteenth-Century London", *Past and Present*, n. 104, 1984, pp. 74-110.

scienza formavano un rapporto di reciprocità: gli autori commercializzavano le loro opere in base a specifici appetiti sessuali e gli scienziati studiavano, etichettavano, categorizzavano e creavano eziologie per i desideri emergenti.<sup>456</sup>

In tal senso, la pornografia affianca non solo nuove pratiche di distribuzione letteraria e nuove metodologie di indagine scientifica, ma anche l'affermazione di nuovi media e pratiche di consumo. Tra tutti i mezzi di comunicazione pornografici presenti tra la fine del XIX e l'inizio del XX secolo, la fotografia è stata quella che ne ha colto al meglio gli intenti. Proponendo la maggiore varietà – a livello di produzione e distribuzione – di tutti i mezzi di comunicazione esistenti nel periodo, la pratica fotografica presenta una vasta gamma di possibilità e contenuti, dai nudi in studio al sesso di gruppo, dagli incontri omosessuali a quelli eterosessuali, dal sesso *kink* a quello *vaniglia*, e modelli e modelle con un'ampia varietà di corporature, età ed etnie.<sup>457</sup> Nonostante non sia ancora stata fornita una definizione univoca di pornografia, ciò che emerge dalla ricostruzione storica operata fino a questo punto è come questa si configuri in quanto rappresentazione esplicita di individui coinvolti in attività sessuali. Nonostante ciò, la maggior parte delle fotografie pornografiche dei primi anni del XX secolo consisteva in donne e occasionalmente uomini nudi in pose suggestive ma non necessariamente esplicite: il costume e l'ambientazione dello scatto comunicano lo status della modella come sessualmente dominante o sottomessa; la frequente apparizione di modelle solitarie con fruste ed espressioni facciali severe evoca immagini di donne sessualmente assertive e aggressive.<sup>458</sup> Analogamente i nudi maschili inquadrano il corpo come oggetto del desiderio sessuale, complicando così i binari presunti di oggetto femminile e spettatore maschile, tipici della

---

<sup>456</sup> *ivi*, p. 95.

<sup>457</sup> Il termine inglese *kink*, che non presenta una traduzione italiana ma che potrebbe essere tradotto con “perversione”, si riferisce a una vasta gamma di fantasie e pratiche sessuali non tradizionali, diverse dal sesso vaniglia, inteso come rapporto eterosessuale convenzionale. Le pratiche *kink* includono diverse categorie: *BDSM* – acronimo che comprende attività erotiche consensuali caratterizzate da sensazioni di dolore, forme di contenimento come il bondage, la disciplina, la dominanza, la sottomissione, il sadismo e il masochismo; giochi di ruolo – attività che prevedono la messa in scena di fantasie attraverso travestimenti o scenari di ruolo; *fetish* – attività che riguardano interessi sessuali legati ad oggetti o materiali specifici, come scarpe, pelle o lattice, o parti del corpo, come i piedi; *voyeurismo o esibizionismo* – pratiche che coinvolgono il piacere di osservare persone nude o impegnate in attività sessuali senza il loro consenso, o di avere rapporti sessuali in luoghi pubblici; *sexo di gruppo* – attività sessuali che coinvolgono più di due persone, come i *ménage à trois* od orge. Nonostante la pratica consensuale del sesso *kink* non implichi la presenza di problemi o disturbi psicologici, questa è spesso soggetta a stereotipi che portano alla stigmatizzazione e alla discriminazione delle persone che praticano tali attività: alcuni considerano i praticanti come affetti da problemi psicologici o traumatizzati, altri li giudicano strani, anormali, violenti, perversi o incapaci di mantenere relazioni stabili. Cfr. Pohtinen J. “From Secrecy to Pride: Negotiating the Kink Identity, Normativity, and Stigma”, *Ethnologia Fennica*, vol. 46, 2019, pp. 84-108.

<sup>458</sup> Vedi *Figura 16*.

tradizione culturale eterosessuale. I fotografi pianificano attentamente i set e i costumi, quindi sono poche le fotografie scattate in modo spontaneo o amatoriale. Nei primi anni di diffusione della fotografia pornografica, i fruitori attribuiscono un grande valore all'ambientazione implicita della foto, piuttosto che alla nudità o all'atto sessuale in sé – impressionati dalle possibilità offerte dal nuovo mezzo visivo.<sup>459</sup> Inoltre, la produzione di fotografie pornografiche richiede attrezzature e competenze significativamente maggiori rispetto alla letteratura o all'illustrazione: il contenuto fotografico è quindi ostacolato non solo dalle limitazioni materiali di set e costumi, ma anche dalla necessità di assicurarsi la partecipazione di una o più modelle.

Mentre la letteratura pornografica inizia a essere diffusa esclusivamente per scopi di intrattenimento sessuale, indipendentemente da qualsiasi utilizzo sociale o politico, all'inizio del XX secolo, la fotografia pornografica segna la definitiva scomparsa delle sue connotazioni politiche, trasformandosi in un'attività commerciale. La nuova concezione dei contenuti pornografici si muove parallelamente alla formulazione di ciò che Harold Segel definisce “culto del corpo”, una reazione alla repressione, alla guerra e ai problemi della società moderna e urbana. Questo “culto” resiste alle divisioni politiche: artisti, intellettuali e politici guardano al corpo come a un'icona centrale della condizione umana e lo impiegano per simboleggiare la decadenza sociale o la superiorità culturale.<sup>460</sup> La necessità di una maggiore rappresentazione del corpo (sessualizzato o meno) in pose non statiche, è uno dei motivi che secondo Mary Simonson fa da preludio al medium cinematografico: quest'ultimo suscita un'attenzione e un'interesse crescenti verso il corpo come oggetto di studio, di ammirazione estetica e di desiderio sessuale; il cinema rende possibile esplorare la bellezza, la sensualità e l'erotismo del corpo attraverso l'immagine in movimento, influenzando così l'evoluzione delle percezioni culturali e sociali riguardo alla fisicità e alla sessualità umana.<sup>461</sup>

Con l'avvento del cinema, la pornografia trova un nuovo mezzo di espressione, garantendo una maggiore dinamicità e coinvolgimento per il pubblico. Come la letteratura e la fotografia, i primi

---

<sup>459</sup> Cfr. Hunt L., *op. cit.*

<sup>460</sup> Inoltre, il simbolo del corpo si rafforza con la diffusione del nudismo, del movimento del ritorno alla natura, dell'espansione degli ideali di cultura fisica e dell'aumento dei gruppi giovanili, che legittimano la prevalenza della sessualità e del nudo. L'ascesa del movimento della *Cultura del Corpo Libero* in Germania promuove il ritorno alla natura come modo per combattere la degenerazione del capitalismo industriale e dell'urbanizzazione: gli individui devono riallineare i loro corpi all'ambiente esterno e respingere il veleno della società industriale. Queste affermazioni si oppongono alla cultura commerciale, ma riviste, fotografie, narrativa popolare, film e libri seguono la stessa linea e esaltano le qualità del fisico nudo. Cfr. Segel H. B., *Body Ascendant: Modernism and the Physical Imperative*, John Hopkins University Press, Baltimora, Maryland, 1998.

<sup>461</sup> Cfr. Simonson M., *Body knowledge: performance, intermediality, and American entertainment at the turn of the twentieth century*, Oxford University Press, Oxford, 2013.

film pornografici spaziano dalle rappresentazioni non esplicite di nudi ai *loop* di scene con rapporti sessuali non simulati e altri atti sessuali grafici. Simonson distingue due fondamentali categorie di film pornografici dei primi del Novecento in circolazione tra i consumatori di pornografia: la prima categoria, meno esplicita, è costituita da documentari di nudismo, numeri di danza burlesca e altri cortometraggi che contengono nudità e allusioni ma non atti sessuali espliciti – contenuti che presidiano il confine tra l'intrattenimento pornografico e quello tradizionale; la seconda categoria di film pornografici è quella dei cosiddetti *stag film*, caratterizzati da atti sessuali espliciti che rendono le pellicole dichiaratamente oscene secondo tutte le leggi in vigore in Europa e negli Stati Uniti del primo Novecento.<sup>462</sup> A differenza della fotografia, gli *stag film* presentano una bassa qualità in termini di contenuto e produzione: sebbene alcuni utilizzino set e costumi ben dettagliati, la maggior parte degli *stag film* sono girati in appartamenti o camere d'albergo arredati in modo minimale, spesso inquadrati da un solo punto, con una cinepresa fissa. Nonostante la bassa qualità, secondo Segel “questi prodotti rompono le categorie eteronormative ritraendo atti sessuali al di fuori dei confini del matrimonio”.<sup>463</sup> La tecnologia e le competenze necessarie per produrre un film pornografico creano condizioni di produzione molto diverse da quelle sperimentate dagli scrittori e dai fotografi pornografici: il contenuto è limitato dai set, dagli oggetti di scena e dagli interpreti disponibili; oltre alla possibilità di assistere a un rapporto filmato, con corpi in movimento, gli *stag film* offrono pochi vantaggi. Di conseguenza, i filmati stagistici attiravano un numero minimo di talenti e un numero molto inferiore di scenari sessuali, con ogni probabilità a causa delle limitazioni sugli atti sessuali che gli interpreti accettavano di compiere nelle scene non simulate. Nonostante la loro natura illecita e la distribuzione limitata, gli *stag film* ebbero un impatto significativo sulla cultura sessuale dell'epoca. Considerati opere di “arte illegale”, essi erano una finestra su un mondo sessuale sconosciuto alla maggior parte degli molti spettatori. L'avvento della pornografia cinematografica segna l'inizio di una nuova era di rappresentazione sessuale, aprendo le porte a ulteriori sviluppi nel corso del XX secolo, sia nella produzione che nella diffusione di materiale

---

<sup>462</sup> Gli *stag film* presentano delle caratteristiche distintive: sono brevi (durata massima di circa 10 minuti), muti e concepiti per attrarre un pubblico maschile. A causa delle leggi sulla censura, sono prodotti clandestinamente e proiettati in ambienti riservati come confraternite, esclusivamente per uomini. Gli spettatori rispondono collettivamente e con ilarità al film, scambiando battute a sfondo sessuale ed eccitandosi. In Europa, questi film spesso sono proiettati nei bordelli. In tutte le forme di pornografia qui trattate, i consumatori potevano scegliere tra contenuti più o meno espliciti. Se il pluralismo può essere la caratteristica più strana della pornografia di questo periodo, ci sono altri elementi comuni a tutto il materiale. Una caratteristica che appare costantemente tra i generi è l'uso dell'umorismo. Gli storici del cinema considerano gli *stag film* come una forma primitiva di cinema, poiché realizzati da artisti anonimi e dilettanti: oggi, molti di questi film sono stati conservati presso il Kinsey Institute for Research in Sex, Gender, and Reproduction (Indiana, Stati Uniti), sebbene la maggior parte si trovi in uno stato di degrado e non disponga di copyright, crediti o autori riconosciuti. Cfr. Stoops J., *op. cit.*; Simonson M., *op. cit.*

<sup>463</sup> Cfr. Segel H. B., *op. cit.*, p. 57.

pornografico. La transizione dalla fotografia al cinema nel contesto della pornografia segna un importante punto di svolta nella storia della sessualità e dell'industria per adulti, contribuendo a plasmare l'evoluzione e la comprensione della sessualità nella società moderna.

Zecca aggiunge che la pornografia cinematografica ha vissuto una lunga fase embrionale, durata circa sessant'anni: assunta dal dispositivo cinematografico, si trasforma tout court in un (nuovo) genere, incorporando lo standard tecnologico dell'epoca – pellicola a colori, formato 35mm, suono stereofonico; radicandosi in uno specifico contesto di ricezione – la sala a luci rosse; assimilando la forma filmica hollywoodiana divenuta canone.<sup>464</sup> Nella sua ricostruzione storica dell'industria cinematografica americana, David Bordwell evidenzia il ruolo svolto dal film pornografico: “il lungometraggio pornografico diveniva parte dell'industria dell'intrattenimento. [...] il nuovo porno era adesso più un genere tra i generi che un caso speciale”.<sup>465</sup> In breve, la pornografia cinematografica si sviluppa adottando, da un lato, le norme generali che caratterizzano e regolano la forma filmica istituzionale; dall'altro lato, costruisce un insieme di norme specifiche che definiscono e governano la sua produzione testuale. Dall'intersezione di questi due processi emerge il *feature-length narrative pornographic film* – lungometraggio narrativo pornografico –, definito da Linda Williams come il modello dominante del discorso nella pornografia audiovisiva fino alla fine del XX secolo. Durante questa fase – in particolare dagli anni Venti agli anni Cinquanta – la pornografia cinematografica sviluppa una semiotica sessuale propria, con le principali pratiche sessuali identificate da Williams come *sexual numbers* che caratterizzano il lungometraggio narrativo pornografico: 1) masturbazione – con o senza oggetti, ma includendo sempre ben illuminati dettagli dei genitali; 2) sesso eterosessuale – definito come penetrazione vaginale; 3) lesbismo – rapporto omosessuale tra donne, motivo di grande eccitazione per il pubblico maschile; 4) sesso orale; 5) *ménage à trois*; 6) orge; 7) sesso anale; 8) *sadie-max* – scena raffigurante azioni sadomasochiste che coinvolgono atti di costrizione. I paradigmi sessuali dettati da Williams costituiscono l'iconografia convenzionale del genere pornografico, cioè l'insieme delle “figure” che ci si aspetta di trovare in un film porno; l'autrice afferma che: “proprio come ci attendiamo di vedere mostri nei film dell'orrore, pistole, completi gessati e cappelli nei film di gangster, cavalli e cowboy nei western, così in un porno ci aspettiamo di vedere corpi nudi impegnati in numeri

---

<sup>464</sup> Cfr. Zecca F., “Porn in Transition. Per una storia della pornografia americana”, in Biasin E., Maina G., Zecca F. (A cura di), *Il Porno Espanso. Dal cinema ai nuovi media*, Mimesis Edizioni, Milano, 2010, pp. 27-77.

<sup>465</sup> Bordwell D., *The Way Hollywood Tells it: Story and Style in Modern Movies*, University of California Press, Berkeley, California, 2006. p. 43.

sessuali”.<sup>466</sup> L’autrice aggiunge un ulteriore numero sessuale che determina l’atto conclusivo sia del rapporto sessuale riprodotto sullo schermo che del lungometraggio in sé: il *money shot* – l’orgasmo maschile. Specularmente all’eccitazione – che funziona da innesco della performance, l’orgasmo maschile rappresenta l’epilogo narrativo dell’incontro sessuale ed emerge nel cinema pornografico in quanto convenzione iconografica che esso sviluppa filogeneticamente: Zecca ne illustra la necessità, affermando che “il *money shot* funge da invariante discorsiva della pornografia cinematografica, a fronte della permutabilità (e modularità) dei *sexual numbers*”.<sup>467</sup> In altre parole, la scrittura cinematografica pornografica trova il suo punto di partenza nella correlazione di almeno una scena sessuale con almeno un momento clou, noto come “money shot”, con l’obiettivo principale di massimizzare la visibilità delle scene rappresentate. Nella prima metà del Novecento, il film pornografico si evolve rapidamente attraverso diverse fasi, sperimentando tecniche, pratiche e tecnologie simili a quelle del cinema hollywoodiano. È proprio quest’ultimo che nel secondo dopoguerra declina *tout court* un nuovo “standard sessuale”, che ne relativizza lo statuto socio-discorsivo: film come *Il laureato* (Mike Nichols 1967), *Ciao America!* (Brian De Palma 1968), e *Easy Rider* (Dennis Hopper, 1969), contengono diverse inquadrature di nudo femminile e scene di sesso simulato, in precedenza di esclusivo appannaggio del film pornografici. Nuovamente, la rivoluzione sessuale promossa dal cinema segue quella sociale degli anni Sessanta, definendo un nuovo standard nella rappresentazione del corpo e del sesso nel cinema, che in parte permane tutt’oggi.<sup>468</sup> Parallelamente, il cinema pornografico americano degli anni Sessanta subisce un’evoluzione significativa, passando da produzioni indipendenti e distribuzioni “clandestine” a forma di intrattenimento accessibile al grande pubblico. Durante questo periodo, i lungometraggi pornografici sono proiettati nei cinema per adulti e ottengono una certa legittimità come forma di

---

<sup>466</sup> Williams L., *op. cit.* p. 34

<sup>467</sup> Zecca F., *op. cit.*, p. 34.

<sup>468</sup> Anticipando riflessioni proprie dei paragrafi successivi del presente capitolo, è opportuno evidenziare come il cinema contemporaneo presenti ancora elementi di caratterizzazione sessuale, in particolar modo nel genere comico o demenziale. Lo sdoganamento della cultura pornografica nel cinema *mainstream* ha inizio negli anni Novanta con alcuni film che hanno segnato una cesura netta con il passato: le cause sono molteplici, ma spiccano lo stretto rapporto che esiste tra la società contemporanea e la pornografia, esperita attraverso svariati sistemi mediatici (internet e televisione) e la sensibile riduzione della messa in scena di elementi fisiologici o corporali se non di situazioni palesemente caricaturali – tipiche della commedia. La pornografia è usata, citata, parodizzata tanto quanto la musica, la televisione, il cinema, lo sport, le diverse tradizioni culturali e razziali. Cfr. Martin S., “SUXXXBAD. La rappresentazione della pornografia nella commedia americana contemporanea”, in Biasin E., Maina G., Zecca F. (A cura di), *Il Porno Espanso. Dal cinema ai nuovi media*, Mimesis Edizioni, Milano, 2010, pp. 339-346.

espressione artistica e sessuale. Negli anni Settanta, il cosiddetto *porno chic*<sup>469</sup> emerge come una tendenza popolare, caratterizzata da film che cercano di combinare elementi di pornografia e qualità cinematografica più elevata. Questa era vede la comparsa di registi come Radley Metzger e Gerard Damiano, che cercano di introdurre una narrazione più sofisticata e una maggiore produzione tecnica nei lungometraggi pornografici. Tuttavia, negli anni Ottanta, mentre il porno diventa di massa in quasi tutto l'Occidente, la pornografia cinematografica comincia a manifestare segni di declino, nell'ambito più generale dell'esaurimento dello sbocco nelle sale cinematografiche e dell'avvento della fruizione domestica in formato video. La diffusione di materiale pornografico su videocassetta e l'affermazione dell'home video determinano un calo nella produzione di film pornografici per il grande schermo: si sviluppa un mercato di pornografia a basso costo e di facile accesso per il consumo privato.<sup>470</sup>

L'evoluzione del cinema pornografico americano – e occidentale – dagli anni Sessanta agli anni Ottanta riflette i cambiamenti sociali, tecnologici e culturali dell'epoca, influenzando e riflettendo le norme sessuali e le dinamiche dell'industria del sesso. Secondo Zecca, la “fisionomia discorsiva” del lungometraggio narrativo cinematografico è stravolta da due processi: la rilocalizzazione post-cinematografica e la dissoluzione videografica del suo statuto filmico.<sup>471</sup> Gli esperimenti di videografia domestica sono stati intercettati da emittenti televisive interessate a proporre canali

---

<sup>469</sup> Il termine *porno chic* è stato coniato negli anni Settanta per descrivere una tendenza nella produzione cinematografica pornografica che cerca di combinare elementi di pornografia con una maggiore qualità cinematografica e una maggiore sofisticazione artistica. Durante questo periodo, alcuni registi e produttori cercano di elevare il genere oltre la sua reputazione di materiale volgare e di bassa qualità: i film *porno chic* presentano una trama più elaborata, una produzione più accurata e un'attenzione maggiore alla fotografia, alla recitazione e alla direzione artistica. Tuttavia, il concetto di *porno chic* è stato oggetto di critiche e dibattiti, con alcuni che lo considerano solo un tentativo di mascherare la pornografia con l'apparenza di cinema d'autore. Cfr. Bronstein C, Strub W., (A cura di) *Porno Chic and the Sex Wars: American Sexual Representation in the 1970s*, University of Massachusetts Press, Boston, Massachusetts, 2016.

<sup>470</sup> La videografia domestica è stata resa possibile dall'introduzione di videocassette e videoregistratori accessibili al pubblico, che consentivano agli individui di registrare e riprodurre film direttamente nel proprio ambiente domestico. Questo nuovo medium si traduce nell'opportunità senza precedenti di creare, distribuire e consumare contenuti video-cinematografici al di fuori del sistema cinematografico tradizionale. Di fatto, il fenomeno ha avuto un impatto significativo sull'industria cinematografica: da un lato ha democratizzato la produzione cinematografica, consentendo a chiunque di realizzare film e raggiungere un pubblico più ampio – portando a una proliferazione di opere indipendenti e sperimentali, spesso caratterizzate da un approccio più personale e autoriale; dall'altro lato, ha minato la tradizionale struttura di distribuzione cinematografica, poiché le persone potevano ora godere dei film comodamente a casa propria, senza la necessità di recarsi in sala. Per quanto concerne la pornografia, questo cambiamento ha comportato un declino nelle entrate e nel numero di spettatori nelle sale cinematografiche a luci rosse, comportando un calo dei guadagni derivanti dalla vendita dei biglietti e rendendo necessario per le case di distribuzione di adattarsi a questa nuova realtà. Cfr. Cubitt S., *Videography: video media as art and culture*. Bloomsbury Publishing, Londra, 1993; Knoblauch H., Tuma R., & Schnettler B. (A cura di), *Videography: Introduction to interpretive video analysis of social situations*. Peter Lang Pub Inc, New York, 2015.

<sup>471</sup> Cfr. Zecca F., *op. cit.*, 2010.

dedicati alla pornografia, contribuendone alla fruizione domestica, anticipando di circa due decenni ciò che sarebbe avvenuto nel contesto digitale del computer e di internet. La trasmissione di contenuti pornografici televisivi ha avuto inizio negli Stati Uniti, in canali dedicati sulla Tv via cavo – un sistema di trasmissione televisiva che offre una vasta gamma di canali e servizi a pagamento tramite cavi e fibra ottica. Mentre la televisione tradizionale è incentrata su un modello in cui tutti i canali sono essenzialmente uguali in termini di accessibilità per i consumatori, lo sviluppo della televisione via cavo è costruito su una struttura a livelli. La diffusione della pornografia attraverso la tecnologia video ha comportato una rilocalizzazione della sua presenza, con conseguenze più radicali rispetto a una semplice moltiplicazione delle piattaforme di distribuzione: la tecnologia video ha dato origine a un nuovo standard produttivo, che ha portato alla rapida e decisiva espulsione della pornografia dal contesto cinematografico tradizionale. Secondariamente, la dissoluzione post-cinematografica del *feature-length hard core* e lo sviluppo di nuovi modelli di produzione e fruizione sono stati motivati da condizioni socio-economiche complesse: dal punto di vista economico, la tecnologia video ha permesso una drastica riduzione dei costi di produzione; dal punto di vista sociale, la rinascita della pornografia nel contesto domestico, ha favorito la fruizione privata, determinando un progressivo svuotamento delle sale a luci rosse.<sup>472</sup> Questi due fattori, la rilocalizzazione e la dissoluzione del genere pornografico cinematografico tradizionale, hanno segnato una svolta significativa nell'evoluzione della pornografia tra gli anni Ottanta e Novanta. La tecnologia video ha offerto nuove possibilità di produzione e consumo di contenuti pornografici, aprendo la strada a un mercato secondario e complementare alla sala cinematografica; allo stesso tempo, ha favorito una maggiore accessibilità economica e una fruizione più intima e discreta, influenzando profondamente la diffusione e la percezione della pornografia nella società

---

<sup>472</sup> Erik Barnouw lo descrive come un “effetto di frammentazione” del pubblico televisivo, che ha rappresentato un cambiamento fondamentale nel mezzo: “la televisione può ora essere libera come qualsiasi altro mezzo; gli spettatori sono gli arbitri finali, diventano loro stessi conduttori, attingendo e selezionando da un ampio menu di scelte”. In questo scenario, la pornografia suggerisce una nuova ontologia per la televisione in quanto apparato: la proiezione privata sottrae l'utente al controllo pubblico e gli dà il controllo su cosa, quando e dove proiettare: invece di essere inghiottito dalle immagini in movimento immateriali dello schermo cinematografico, il corpo dello spettatore può circondare l'oggetto materiale che trasmette l'immagine, integrando un maggiore senso di vivacità, illusoria, associato alla televisione stessa e alla sua capacità di trasmettere eventi in diretta, nello stesso istante in cui accadono. Infine, l'introduzione della pornografia nel contesto televisivo muta la funzione della televisione nella gerarchia domestica, facendo sì che la sua sede naturale non sia più il salotto, dedicato alla cerchia familiare, ma piuttosto la camera da letto. Cfr. Stadel L., “Cable, Pornography, and the Reinvention of Television, 1982-1989”, *Cinema Journal*, vol. 53, n. 3, 2014, pp. 52-75; Barnouw E., *Il canale dell'opulenza. Storia della televisione americana*, ERI Editore, Roma, 1981.

contemporanea.<sup>473</sup> Nonostante l'eterogeneità che la caratterizza, la pornografia videografica manifesta due *dominanti* discorsive: impiega una cornice narrativa per raccontare la performance sessuale e si può applicare esclusivamente una piattaforma mostrativa, introducendo uno spettacolo sessuale scevro da qualunque mediazione diegetica – e marcando, dunque, una forte discontinuità rispetto al passato cinematografico, insinuando l'idea di una documentazione del rapporto sessuale, permeata da un senso di *realtà*. Di fatto, la componente narrativa costituisce la differenza fondamentale tra film e video pornografico: se nel primo è un elemento essenziale – ereditato dalla letteratura – che giustifica i conseguenti atti sessuali, nel secondo caso rappresenta solo uno di sfondo che ha l'obiettivo di potenziare drammaticamente le scene di sesso. Secondo Williams i “sexual numbers” trovano una nuova applicazione nel contesto videografico, dove hanno un ruolo narrativo debole o inesistente, limitandosi principalmente a “esibire il piacere sessuale”.<sup>474</sup> Il nuovo approccio alla produzione pornografica domestica e dunque amatoriale, muove le discussioni e le rappresentazioni del sesso un tempo considerate oscene (*ob/scenity*) – nel senso letterale di essere fuori (*ob*) dalla scena pubblica –, suggerendo in modo insistente i nuovi ambiti pubblici/privati dei video domestici. Quello di video amatoriale o contenuto amatoriale è un concetto chiave per lo studio della produzione e distribuzione di contenuti pornografici nella contemporaneità – precedentemente menzionato nel primo capitolo in riferimento alla configurazione della piattaforma YouTube. Il concetto di video amatoriale è stato oggetto di analisi e riflessione da parte di autori e ricercatori internazionali sin dalla sua prima comparsa negli anni Novanta. In Italia, Diego Cavallotti, studioso dei media e della comunicazione ha contribuito a definire e approfondire questo fenomeno e l'impatto significativo che ha sulla cultura visuale contemporanea. Secondo Cavallotti, il video amatoriale rappresenta una forma di produzione e consumo di contenuti audiovisivi realizzati da individui non professionisti: trattasi di video di natura spontanea, non filtrata e non mediata, che si discosta dallo stile e dai criteri estetici dei prodotti cinematografici e televisivi tradizionali. Il video amatoriale offre una prospettiva diversa, una finestra diretta sulla vita quotidiana, sulle esperienze personali e sulle narrazioni intime. Un elemento chiave del video amatoriale è la sua accessibilità: a partire dalla fine del XX secolo, la diffusione di dispositivi come fotocamere e videocamere di facile utilizzo ha permesso a un numero sempre maggiore di persone di creare e condividere i propri contenuti audiovisivi comportando una democratizzazione della

---

<sup>473</sup> Analogamente al cambiamento culturale e mediatico avvenuto all'inizio del XX secolo con la fotografia, è opportuno ribadire che la nascita di una nuova pornografia è determinata dal fallimento del suo progetto politico; nonostante le illusioni maturate durante gli anni Sessanta e Settanta, la pornografia cinematografica non è riuscita ad accreditarsi culturalmente.

<sup>474</sup> Williams L., *op. cit.* p. 68.

produzione di immagini e la conseguente possibilità di raccontare storie personali e collettive in modo autonomo e autentico – come evidenziato nel caso di contenuti videoludici su Twitch e YouTube.<sup>475</sup>

Linda Williams scrive che:

il termine che ho coniato per descrivere questo stato paradossale è *on/scenity*: il gesto con cui una cultura porta nella propria arena pubblica gli stessi organi, atti, corpi e piaceri che finora sono stati designati come *ob/sceni* e mantenuti letteralmente fuori scena. In latino, il significato accettato del termine osceno è letteralmente “fuori dal palcoscenico”. *On/scenity* segna le rappresentazioni pubbliche di diverse forme di sessualità e il fatto che siano diventate sempre più accessibili al grande pubblico. [...] *On/scenity* descrive quindi una negoziazione continua che porta a una maggiore consapevolezza di quelle questioni una volta oscure che ora ci sbirciano da ogni angolo.<sup>476</sup>

Come afferma la stessa autrice, il concetto di *on/scenity* emerge appieno nel contesto della condivisione di contenuti pornografici su internet. Zabet Patterson è tra i primi ad analizzare il rapporto tra pornografia ed internet, agli albori della loro relazione, sottolineando che ogni considerazione sulla pornografia online “deve tenere in conto il fatto che la rete, e le tecnologie informatiche che la sottendono, sono intrinsecamente instabili, in costante cambiamento ed evoluzione”.<sup>477</sup> Susanna Paasonen ricorda come la pornografia ha svolto un ruolo cruciale, anche se spesso trascurato, nello sviluppo delle soluzioni e dell’economia di internet fin dall’inizio, e che tutt’oggi sul web è disponibile una quantità senza precedenti di materiali pornografici – i siti di

---

<sup>475</sup> Cavallotti evidenzia come il video amatoriale abbia influenzato anche la sfera pubblica e politica: la sua natura immediata e spontanea ha reso possibile la documentazione di eventi sociali, manifestazioni politiche e situazioni di protesta, offrendo un punto di vista diverso rispetto a quello dei media tradizionali. I video amatoriali svolgono un ruolo importante nel mettere in luce questioni sociali e politiche, dando voce a gruppi marginalizzati e contribuendo alla diffusione di informazioni alternative. Tuttavia, Cavallotti sottolinea anche le sfide e le questioni etiche legate al video amatoriale, come la privacy, la manipolazione delle immagini e la loro diffusione non consensuale: è dunque necessario considerare il contesto in cui i video amatoriali sono prodotti e diffusi, e promuovere una consapevolezza critica nell’interpretazione di questi contenuti. Cfr. Cavallotti D. (A cura di), *Labili Tracce. Per una teoria della pratica videoamatoriale*, Mimesis Edizioni, Milano, 2019; Cavallotti D., “Geografie del quotidiano: il video amatoriale e la rappresentazione dello spazio”, *Cinergie*, vol. 10, 2016, pp. 102-117; Cavallotti D. “Il Super8, il video analogico e i fantasmi della memoria”, *Presente italiano: il cinema che non ti aspetti*, Festival Presente Italiano, 2016, pp. 53-54.

<sup>476</sup> Williams L., *op. cit.*, p. 3.

<sup>477</sup> Patterson Z., “Going On-line: Consuming Pornography in the Digital Era”, in Williams L. (A cura di), *Porn Studies*, Duke University Press, Durham, North Carolina, 2004, pp. 104.

aggregazione video più popolari, basati sul modello di YouTube, registrano diversi miliardi di visite all'anno.<sup>478</sup>

### *Da guardare a cliccare: forme ed espressioni di pornografia digitale*

Nel contesto specifico della pornografia online, ogni narrazione o rappresentazione costituisce un'istantanea di uno specifico momento e spazio: scattare un'"istantanea" della pornografia telematica, con l'obiettivo di rintracciarne le principali "dominanti discorsive" illustra come questa abbia trovato in internet una formidabile piattaforma di distribuzione e diffusione. Internet esacerba la logica della videografia e dell'home video: questo normalizza e conforma il consumo – quasi quotidiano – di pornografia, trasformandolo da genere opzionale e alternativo a forma di intrattenimento standard.<sup>479</sup> Nei principali siti pornografici è possibile riscontrare la presenza di due principali modelli – estetici, tecnologici, contenutistici: il modello narrativo e quello amatoriale, ciò che Zecca distingue in *feature* e *gonzo*.<sup>480</sup> Laddove il primo fa riferimento a contenuti pornografici audiovisivi che ereditano le proprie caratteristiche distintive dall'industria cinematografica – da cui deriva sia la semantica (la lista dei *sexual numbers*) sia la sintassi (la struttura eccitazione-preliminari-penetrazione-orgasmo) –, la seconda espressione definisce una tecnica di *reportage* partecipativa, in cui il reporter interagisce direttamente con l'evento trasmesso. Il *gonzo* sviluppa una nuova semiotica sessuale, fondata sull'espansione della dimensione semantica e sulla decostruzione della dimensione sintattica. In altre parole, seguendo il modello amatoriale dell'home video, utilizza una struttura narrativa minimale per raccontare la performance sessuale, esule dalla presenza di *sexual numbers* veri e proprie e allontanandosi dalla struttura performativa tradizionale – mantenendo unicamente la conclusione mediante *money shot*. Williams osserva come il *gonzo* ponga l'attenzione su di un singolo numero sessuale, attorno a cui ruota l'intera performance e la narrazione di sfondo, decostruendo la progressione lineare della performance, che non segue più

---

<sup>478</sup> Le aziende dedicate al gioco e allo shopping online hanno iniziato a crescere verso la fine degli anni Novanta: su un binario parallelo la pornografia rimane – sin dal lancio dei primi browser grafici – una delle poche forme di contenuto per cui gli utenti sono costantemente disposti a pagare. Sistemi sicuri di elaborazione delle carte di credito, tecnologie di streaming video, servizi di hosting, pratiche di design promozionale come banner pubblicitari, *mouse-trapping* e *pop-up* sono stati sviluppati, sperimentati e applicati per la prima volta sui siti pornografici. Cfr. Paasonen S., "Online Pornography", in Brügger N., Milligan I., Ankersen M. (A cura di), *The SAGE Handbook of Web History*. SAGE, Londra, 2018, pp. 1-27.

<sup>479</sup> Cfr. Price J., Patterson R., Regnerus M., Walley J., "How Much More XXX is Generation X Consuming? Evidence of Changing Attitudes and Behaviors Related to Pornography Since 1973", *The Journal of Sex Research*, vol. 53, n. 1, 2016, pp. 12-20.

<sup>480</sup> Cfr. Zecca F., *op. cit.*, 2010.

una scansione sessuale codificata.<sup>481</sup> Osservando la struttura narrativa dei modelli di contenuti “feature” e “gonzo”, emerge chiaramente la differenza nella percentuale di focalizzazione sulla narrazione. Nel primo caso, circa il 60% del contenuto testuale è dedicato al sesso, mentre nella pratica del “gonzo” questa percentuale raggiunge il 90%. Anche la durata subisce un forte cambiamento: se il *feature*, ereditando i canoni cinematografici, impone una durata compresa tra i 60 e i 90 minuti, nel caso del *gonzo* è tra i 15 e i 35 minuti. Infine, analogamente alla videografia domestica, il *feature* prevede la costruzione di un mondo immaginario. D’altra parte, il “gonzo” si presenta come una registrazione “realistica” di una situazione verosimile utilizzando tecniche documentaristiche. L’obiettivo non è tanto confermare la veridicità delle scene sessuali rappresentate, quanto affermare la loro realtà e la loro connessione referenziale al mondo reale. Le marche di riconoscimento del “realismo” e dell’“autenticità” tipiche del gonzo prevedono la rinuncia al montaggio: la composizione filmica è minima, le performance sessuali sono filmate *in presa diretta* – in piano-sequenza o in *long shot* –, da una videocamera mobile che ne cattura le evoluzioni in continuità, spesso coincidendo con il punto di vista di uno degli individui coinvolti nell’atto, generando sguardi interpellativi da parte di altri performer, senza alcuna manipolazione della colonna visiva e sonora. Per converso, il *feature* domina lo sguardo oggettivo, correlato a un osservatore implicito che assiste alle performance sessuali come testimone neutrale. È attraverso la perfetta coincidenza tra il tempo del vedere e il tempo della performance che il *gonzo* attesta la *realtà* della propria rappresentazione, eludendo qualunque accusa di mistificazione. Zecca analizza l’uso della videocamera nei contenuti pornografici *gonzo*, affermando che lo scopo di questa strategia enunciativa è collocare lo spettatore all’interno dello spazio rappresentato, “posizionandolo virtualmente al posto di un attore ridotto a mero ‘pene disincarnato’” – spesso unica parte visibile del suo corpo, insieme alla performer femminile.<sup>482</sup> In altre parole, trattasi di una sovrapposizione concettuale tra spettatore e performer da considerarsi non tanto come delegato narrativo, quanto come prolungamento performativo: la strategia enunciativa del *gonzo* sembra avere come finalità quella di attestare la veridicità delle performance sessuali messe in scena, e di trasformare l’attività scopica dello spettatore in interazione fisica e carnale; il migliore strumento per descrivere il meccanismo enunciativo del *gonzo*, e la natura di questa nuova mediazione

---

<sup>481</sup> In particolare, il sesso orale non riveste più un ruolo “preliminare”, ma tende a punteggiare l’intero corso della performance sessuale, ponendosi come un momento di passaggio tra le diverse sessioni di penetrazione. Cfr. Williams L., *op. cit.*

<sup>482</sup> Zecca F., *op. cit.*, 2010.

pornografica della soggettività, è rappresentato concetto di interpassività,<sup>483</sup> che permea tanto la pornografia digitale quanto la trasmissione di contenuti in diretta osservata nel primo capitolo. Come per il game live streaming, anche con la pornografia digitale c'è qualcuno che agisce al posto del fruitore – qualcuno ha un rapporto sessuale al posto dello spettatore, come qualcuno gioca al posto dell'utente di Twitch. Slavoj Žižek vede il concetto di interpassività come un “supplemento nascosto all'interattività”, definendolo come un correlativo necessario per “interagire con l'oggetto, invece di seguire passivamente lo spettacolo”.<sup>484</sup> A tale contesto fruitivo si associa la condizione di proiezione ed identificazione legata al piacere provato dalla fruizione di questo tipo di media. In tal senso, il piacere della visione di contenuti pornografici digitali è riconducibile al piacere autentico del performer, racchiuso e mediato dallo schermo del computer: la proiezione presenta dunque la modalità con cui lo spettatore percepisce una reazione somatica diretta e involontaria da parte del performer. Considerando i contenuti di natura amatoriale, è opportuno osservare come il piacere del soggetto spettatore non sia unicamente di natura sessuale: i/le performer svolgono molteplici ruoli nella diegesi del video pornografico – si masturbano, innaffiano le piante, frequentano corsi universitari, cucinano ed effettuano consegne a domicilio. Questo estende ulteriormente il concetto di proiezione e la sua relazione con il piacere sessuale perché, nel porno amatoriale, queste attività secondarie svolgono una funzione primaria per la narrazione, suggerendo che il processo di intimità e identificazione è cementato dall'immedesimazione somatica di un corpo che prova piacere ed eccitazione sessuale con un altro corpo digitalizzato che prova la stessa cosa. Il computer non si configura dunque come mero strumento o punto di accesso ad una nuova generazione di contenuti pornografici, non svolge il ruolo della sala a luci rosse, ma media vere e proprie forme di piacere carnale. Le dinamiche di questo tipo di incontro, e il senso di presenza che provoca, sono spiegate attraverso ciò che Jean Baudrillard definisce “frizione del reale”: secondo l'autore francese il

---

<sup>483</sup> Il termine interpassività è stato coniugato per la prima volta dal critico culturale austriaco Robert Pfaller. L'espressione definisce un concetto opposto a quello di interattività, e implica «un piacere di consumo delegato». In altre parole, l'interpassività si ha quando il soggetto trasferisce nell'*altro* la sua capacità di reagire passivamente. Tra gli esempi che definiscono l'interpassività, l'autore sottolinea la registrazione di un programma televisivo in diretta nel momento in cui lo spettatore non ha possibilità di fruirlo – poiché in altro luogo. Il consumo della trasmissione è delegato al nastro di registrazione, per cui l'utente lo archiverà, senza essere mai guardato. Il concetto di interpassività è stato sviscerato dal filosofo sloveno Slavoj Žižek, che ne ha approfondito la definizione. Ulteriori esempi di interpassività, secondo Žižek, si riscontrano nelle risate finte delle sitcom – qualcun *altro* ride al posto dell'utente. Cfr. R. Pfaller R., “Backup of Little Gestures of Disappearance: Interpassivity and the Theory of Ritual”, *Journal of European Psychoanalysis: Humanities, Philosophy, Psychotherapies*, vol. 16, 2003; Pfaller R., *Interpassivity: The Aesthetics of Delegated Enjoyment*, Edinburgh University Press, Edimburgo, 2017; van Oenen G., “Interpassivity revisited: a critical and historical reappraisal of interpassive phenomena”, *International Journal of Zizek Studies*, vol. 2, n. 2, 2007, pp. 1-16.

<sup>484</sup> Cfr. Žižek S., “The Interpassive Subject”, *Traverses, Centre Georges Pompidou*, 1998, p. 112.

piacere dell'esperienza non risiede tanto nel voyeurismo della visione – e nel conseguente rapporto di potere che questo implica – “quanto nel modo in cui lo schermo rende possibile un incontro un reale impossibile”.<sup>485</sup> Gallese e Guerra scrivono che la rivoluzione digitale e la moltiplicazione degli schermi ha favorito una maggiore attenzione allo schermo in quanto tale: esso è “tornato così ad essere un oggetto di cui studiare la materialità e il graduale passaggio alla immaterialità, recuperandone quel lontano significato che, rimandava a un'idea di proiezione, di difesa, finanche di nascondimento”.<sup>486</sup> Lo schermo non si limita dunque a mediare le immagini di cui l'utente fruisce; grazie ad internet, contiene una potenzialità moltiplicatrice di testi e immagini e modifica il ruolo del consumatore: il corpo dello spettatore diviene il controllore diretto delle immagini e del loro fluire; questo assume le sembianze di un involucro, una pelle-carne costantemente sfiorata dalle dita dello spettatore: lo schermo diviene “schermo-pelle”.<sup>487</sup>

Prima di proseguire con l'osservazione delle dinamiche di produzione e fruizione della pornografia digitale, è necessario guardare meglio a quel cambiamento tecnologico e culturale che ha portato a una nuova concezione dell'erotismo e della sessualità dagli anni Novanta in poi: l'avvento e lo sviluppo dell'amatoriale. Riprendendo gli studi di Diego Cavallotti, è possibile affermare che la pornografia amatoriale è una tipologia di contenuto auto-prodotto da persone comuni, secondo dinamiche non professionali: questi individui sono impegnati nella registrazione di attività sessuali private e successivamente auto-distribuite in tutto il mondo attraverso internet senza scopi specificamente commerciali. La nozione di “pornografia amatoriale” e il relativo impiego non sembrano riferirsi né a un insieme specifico né a un insieme omogeneo di testi; al contrario, rappresentano un termine ombrello che raccoglie pratiche e testi molto diversi tra loro e, in una certa misura, reciprocamente contraddittori. Kristina Hofer afferma che il pubblico del porno cerca la pornografia amatoriale – *gonzo* – perché l'apparente *realismo* è inaccessibile al *feature*.<sup>488</sup>

---

<sup>485</sup> La discussione di Baudrillard evidenzia che nella pornografia amatoriale online gli spettatori assistono all'abolizione dello spettacolo attraverso il collasso di soggetto e oggetto e dei poli di attività e passività: non si tratta più di guardare, ma di “essere presenti pur sapendo che non si è lì” e che, di fatto, non c'è nessun “lì” – nessuna realtà al di fuori della sua mediazione. Inoltre, l'abolizione dello spettacolo è ulteriormente evidente in ciò che gli spettatori articolano come attrattiva centrale della pornografia amatoriale: mostrare “corpi reali” che provano “piacere reale” Baudrillard J., *Simulacri e impostura. Bestie, Beaubourg, apparenze e altri oggetti*, Pgreco, Roma, 2008, p. 33.

<sup>486</sup> Gallese V., Guerra M., “Dalla pietra alla pelle: materia e potere degli schermi.”, in Carbone M., Dalmaso C. A., Bodini J. (A cura di), *I poteri degli schermi. Contributi italiani a un dibattito internazionale*, Mimesis, Milano, 2020, p. 34.

<sup>487</sup> Il contatto non è più soltanto simulato ma attuale. L'intervento delle mani dello spettatore è, oltre che inevitabile, sempre più massiccio, raffinato e integrato allo schermo. *Ibidem*.

<sup>488</sup> Cfr. Hofer P. K., “Poring Intimacy. Homemade Pornography on SellYourSexTape!”, in Biasin E., Maina G., Zecca F. (A cura di), *Porn after Porn. Contemporary Alternative Pornographies*, Mimesis Edizioni, Milano, 2014, pp. 305-320.

La pornografia digitale prevede l'accesso a contenuti erotici mediati dal computer e da internet – espressioni tecnologiche e culturali. Lev Manovich sottolinea che nell'era digitale la distribuzione di tutte le forme culturali prevede il computer, che genera un'interazione tra l'utente e un insieme di dati culturali: testi, fotografie, film, musica, ambienti virtuali. Manovich aggiunge che a livello computazionale, i dati culturali sono rappresentati “come una sterminata superficie piatta sulla quale i testi sono disposti alla rinfusa, senza un'ordine particolare”.<sup>489</sup> Nel suo studio sulla pornografia digitale, Williams concepisce il computer in quanto *corpo*, che sostituisce il corpo umano nell'interazione erotica, fondendo realtà e virtuale in un'unica macchina o unica Rete.<sup>490</sup> Il corpo-computer solleva questioni cruciali di prossimità e identificazione, ratificando l'esperienza corporea dell'incontro con la pornografia, così come l'esperienza corporea dell'interazione con la macchina. La relazione con il computer diventa coinvolgente, mentre il resto dello spazio sembra dissolversi. La comprensione del rapporto con il computer si raggiunge in modo indiretto, attraverso un confronto con l'immagine pornografica: tale relazione uomo-macchina si identifica come un rapporto di *non-vedimento*, proponendo un nuovo ordine del sesso e del corpo, mediato da una particolare logica della tecnologia informatica in rete.<sup>491</sup> La pornografia digitale consente di gestire e categorizzare i testi – perlopiù audiovisivi – facilmente, consentendo all'utente di assimilare ed emulare una posizione soggettiva particolare pur mantenendo la promessa allucinatoria di scorrevolezza: il “contratto” e lo scambio – sensazionale, emotivo o finanziario – implicato nel cliccare su un sito web specifico fissano uno schema di classificazione dei contenuti, reiterato e accreditato come standard. Di fatto, la classificazione dei contenuti pornografici su internet è un'importante questione che riguarda tanto la gestione quanto l'organizzazione di materiale sessualmente esplicito: la varietà e l'ampia diffusione di tali contenuti richiedono sistemi di classificazione efficaci per consentire di accedere alle informazioni desiderate in modo consapevole e conforme alle proprie preferenze: la maggior parte dei siti web pornografici impiega etichette

---

<sup>489</sup> Manovich L., *Il linguaggio dei nuovi media*, Edizioni Olivares, Roma, 2011, p. 107.

<sup>490</sup> Cfr. Williams L., *op. cit.*

<sup>491</sup> Il corpo è qui inteso come mezzo percettivo e sensoriale immerso nel significato sociale oltre che nel senso fisico. Le abitudini fisiche dello sguardo – tradotto digitalmente nell'atto di puntare e cliccare – spingono lo spettatore verso un particolare tipo di interazione con Internet, che non solo riflette ma riscrive le relazioni sociali: è possibile considerare queste abitudini materiali, seguendo l'interpretazione di Pierre Bourdieu, come “una forma tacita di performatività, una catena citazionale vissuta a livello corporeo”. Cfr. Bourdieu P., “Belief and the Body”, in Fraser M., Greco M. (A cura di), *The Body: A Reader*, Routledge, Londra, 2004.

(tags) e categorie per facilitare l'individuazione dei contenuti.<sup>492</sup> Attwood, Feona e Smith esaminano l'impatto della pornografia su internet sui giovani e analizzano le sfide e le questioni legate alla classificazione e alla regolamentazione dei contenuti pornografici online: dalla loro analisi emerge che gli utenti comprendono e interpretano le rappresentazioni sessuali nei nuovi media e forniscono una prospettiva critica sulle implicazioni sociali e culturali della classificazione dei contenuti pornografici su internet.<sup>493</sup> Ciò è una diretta conseguenza della ri-formulazione di internet in quanto Web 2.0, formulazione impiegata alla fine degli anni Novanta per indicare le nuove potenzialità di internet ponendo l'accento sulle facoltà creative degli individui, e sul loro spirito del fai-da-te.<sup>494</sup> Il Web 2.0. non si configura unicamente come la soluzione ideale per la proliferazione di piattaforme come YouTube e Twitch ma anche per la costruzione di una nuova identità pornografica mediante siti e piattaforme incentrati sulla produzione e distribuzione di contenuti amatoriali: come nei casi osservati nel primo capitolo, la tecnologia di registrazione digitale è accessibile e semplice da gestire, la pubblicazione di contenuti su piattaforme di social media richiede una minima familiarità con interfacce standardizzate e lo scambio *peer-to-peer* sostituisce la distribuzione professionale: la pornografia amatoriale online appare realistica e quindi

---

<sup>492</sup> Se confrontata con piattaforme di streaming audiovisivo mainstream – come Netflix o HBO Max – la classificazione dei contenuti di un sito pornografico risulta ben più granulare e dettagliata. I siti di streaming cinematografico-televisivi prevedono una classificazione per generi o etichette di consumo – “I 10 film più visti”, “Film sotto i 90 minuti”. I siti pornografici propongono una tassonomia ben più dettagliata dei propri contenuti che si muove dal generale al particolare. Per esempio, un sito come Pornhub presenta una prima distinzione tra tipologie di contenuti per orientamento sessuale – per cui le opzioni sono “tutti”, “gay” e “transgender” – a cui segue una prima classifica per macro-categorie – “razza”, “scenario”, “partner”, “LGBTQ”, “azioni”, “attributi”, “lingua parlata”, “età”, “produzione” e “miscellanea”. Ognuna di queste dispone poi di una suddivisione secondaria in sotto-categorie specifiche – per esempio a “razza” seguono “giapponesi”, “interrazziali” o “russe”, e a “azioni” segue “anale”, “bondage”, “masturbazione” o “spogliarelli”.

<sup>493</sup> Alcuni dei sistemi di classificazione più noti includono l'impiego di etichette come “18+”, “R-rated” o “XXX” per indicare il livello di contenuto sessualmente esplicito – imponendo una sorta di gerarchia della sessualità: in particolare, alcune piattaforme utilizzano categorie tematiche – come “lesbiche”, “amatoriale”, “hardcore” o “feticismo” per facilitare la ricerca e la selezione dei contenuti desiderati. Tuttavia, la classificazione rimane un argomento dibattuto e soggetto a interpretazioni diverse, poiché i confini tra pornografia, erotismo e contenuti sessualmente espliciti sono sfumati. Cfr. Attwood F., Feona A., Smith C., “The problem with 'porn': Young people and sexual representations in new media”, *Sex Education*, vol. 11, n. 3, 2011, pp. 277-291.

<sup>494</sup> Le piattaforme di camming e porno live streaming confermano che la pornografia digitale è definita in termini di attività *grassroot*, – che coinvolgono comunità di individui comuni –, *gift economy* – sistema di scambio di beni e servizi senza impiego di denaro, basato sulla reciproca generosità – e scambi performativi. Cfr. Paasonen S., *op. cit.*

attraente grazie alle virtù del mezzo computer.<sup>495</sup> Nuovamente, Paasonen osserva come il porno sul web abbia concesso una più ampia visibilità pubblica a una serie di nicchie e sottoculture sessuali, mercificandole al contempo in misura diversa.<sup>496</sup> Le piattaforme web soddisfano tutti gli scenari di fantasia e le possibilità di partecipazione, contribuendo a un'articolazione sempre più chiara e definita delle culture del gusto sessuale-pornografico.

Bonik e Schaale osservano che, ad oggi, i siti erotici/pornografici sono tra i più popolari di internet e ne costituiscono uno dei pilastri costitutivi: se ne contano, a seconda delle stime, tra i sette e i quindici milioni, vale a dire “un fenomeno di dimensioni colossali, le cui conseguenze economiche, sociali e culturali sono difficilmente rilevabili”.<sup>497</sup> Gli autori riconducono tale popolarità al modello di business del Web 2.0.: la pornografia su internet è in gran parte gratuita, può essere visualizzata e scaricata in modo anonimo nel proprio contesto domestico attraverso i *tube sites*. Zecca e Rodeschini definiscono i *tube sites* “piattaforme che riadattano e rilanciano in ambito pornografico l'interfaccia tecnologica (e la strategia) economica sviluppata da YouTube, offrendo ai visitatori servizi di live streaming e video-sharing aggiornati al nascente Web 2.0 e alla nuova episteme *convergente*”.<sup>498</sup> In tal senso, i *tube sites* introducono a loro modo nel settore per adulti la cultura del live streaming – illustrata nel primo capitolo –, annullando le barriere di accesso al prodotto pornografico per renderlo disponibile *sempre* e *ovunque*. In aggiunta ai siti web che offrono contenuti classificati per categorie (tags) di durata variabile e fruibili secondo modalità on-demand, compaiono dunque le piattaforme di live streaming, recuperando quel processo di competizione ed evoluzione del mercato digitale audiovisivo, sollevata nella trattazione del rapporto tra YouTube e Twitch, con un'importante differenza. Laddove la piattaforma di Amazon si presenta come uno sviluppo e una conseguenza del successo e della popolarità decretate da YouTube nel Web 2.0., nel caso della pornografia la presenza di siti dedicati alla trasmissione in diretta è antecedente alla

---

<sup>495</sup> Le produzioni amatoriali presentano dei problemi di carattere identitario: spesso si basano su tematiche già presenti nel porno tradizionale, rendendo difficile una netta distinzione (se non per escamotage tecnici audiovisivi come la presa diretta); i confini tra professionisti e amatoriali si fanno sempre più sfumati – i produttori commerciali sfruttano talenti amatoriali e gli amatoriali cercano di entrare nel mercato professionale; la definizione stessa di “realtà” nel porno amatoriale è aperta alla negoziazione, permettendo ai produttori amatoriali di giocare con l'idea di realismo e di connettersi con le esperienze sessuali delle persone. Cfr. Attwood F., “No money shot? Commerce, pornography and new sex taste cultures.” *Sexualities*, vol. 10, n. 4, 2007, pp. 441-456.

<sup>496</sup> Cfr. Paasonen S., “Labors of love: netporn, Web 2.0 and the meanings of amateurism, *New Media & Society*, vol. 12, n. 8, 2010, pp. 1297-1312

<sup>497</sup> Cfr. Bonik M., Schaale A., “The Naked Truth: Internet Eroticism and the Search”, in Jacobs K., Janssen M., Pasquinelli M. (A cura di), *C'LUCK ME. A NETPORN STUDIES READER*, Institute of Network Cultures, Amsterdam, 2005, pp. 77-88.

<sup>498</sup> Zecca F., Rodeschini S., “Pornflix. Pornhub e la normalizzazione dell'industria pornografica contemporanea”. *Schermi*, vol. 3, n. 5, 2019, p. 101.

formazione e propagazione dei *tube sites*. Maria Cristina Zappi, nel suo studio sulle pratiche di sex work online emerse durante la pandemia da COVID-19 osserva che “il momento del lockdown ha fornito la spinta necessaria alla carriera nel lavoro sessuale online”.<sup>499</sup> Nel prossimo paragrafo sono discussi i mestieri del corpo digitale. Nel momento in cui la prestazione sessuale è mediata tecnologicamente, in cui il corpo della sex worker e quello del cliente/spettatore sembrano dematerializzarsi – come avviene nel porn live streaming e nei siti di camming –, la fruizione del sex work è molto simile a quella di un contenuto pornografico – fotografico o audiovisivo: è dunque innegabile come pratiche di lavoro sessuale che prevedono performance corporee assomiglino sempre di più alla pornografia *tout court*.

---

<sup>499</sup> Carol Leigh ha coniato il termine “sex work” alla fine degli anni Settanta in occasione della conferenza Women Against Violence in Pornography and Media. L’autrice scrive anche che il termine inglese “sex work” comprende qualsiasi attività che preveda lo scambio di denaro o di beni in cambio di servizi e/o di performance sessuali – includendo il lavoro *outdoor* (in strada) o *indoor* che comprende contenuti fotografici, audiovisivi o testi accessibili su diverse tipologie di piattaforme digitali. Poiché le forme in cui tale scambio sessuale avviene sono frammentate e variegata, l’espressione sex work risulta funzionale in quanto termine-ombrello che si riferisce a tutte le persone che lavorano nella realtà del sesso commerciale: escort, pornoattrici, spogliarelliste, lap dancer, cam-girls, influencers, performers. Cfr. Zappi C. M., *Oltre la camera. Sex working online, carriera morale e stigma nell’era del cybersex*, Edizioni Diodati, Padova, 2022, p. 8.

## 2.2 I mestieri del corpo digitale

### *Fenomenologia del porn live streaming*

In ambito pornografico, a partire dalla metà degli anni Novanta, la produzione di contenuti in live streaming ha definito il fenomeno del *camming* o *cam girls*, che oggi – coinvolgendo pornstar, amatori e pubblico – rimane l'unica forma di contenuto per adulti per cui gli utenti sono disposti a pagare – affermandosi come formula di sex work contemporanea. Il termine deriva dall'inglese “cam”, telecamera – e abbreviazione di webcam –, e “girls”, ragazze: Helga Sadowski scrive che l'espressione presenta un'accezione generale in riferimento a ragazze e donne che utilizzano i media digitali audiovisivi per comunicare con il pubblico. Tuttavia, il significato del termine è in costante evoluzione: se inizialmente descrive le prime pioniere del *livecasting* – esperte di tecnologia che mettevano in mostra la loro vita quotidiana – oggi indica più comunemente le performer che si impegnano in atteggiamenti sessuali di fronte ad una telecamera, trasmessi in tempo reale in cambio di un compenso economico – e forme ibride di queste.<sup>500</sup>

La diciannovenne modella amatoriale Jennifer Ringley è accreditata come la prima camgirl e ne ha influenzato in modo significativo il genere e la pratica: attraverso *JenniCam*, sito web appositamente creato, nel 1996 inizia una trasmissione in diretta di fotografie scattate nel suo dormitorio universitario, passando poi alla diffusione di contenuti espliciti inerenti la vita e le azioni della giovane donna – all'apice della sua popolarità, *JenniCam* contava da tre a quattro milioni di spettatori al giorno.<sup>501</sup> Il sito si presenta come la massima espressione dell'intimità di massa trasmessa digitalmente: per circa un anno, gli abbonati al sito hanno potuto assistere alla vita privata di Ringley, che spaziava da immagini della ragazza intenta a fissare il vuoto, a messaggi scritti a mano come “mi sento sola”, o pratiche sessuali e di masturbazione.<sup>502</sup> Gli spettatori sono ipnotizzati dalla sua vita, dalle banalità quotidiane e dagli occasionali scorci di nudità e potenziale pornografia: *JenniCam* dimostra che l'intimità può diventare un evento fruito da insiemi di persone spinte ad assumere comportamenti simili. Ringley ha ispirato molti imitatori e successori, come *AmandaCam*, che ha sviluppato ulteriormente il genere aggiungendo una funzionalità di chat dal

---

<sup>500</sup> Cfr. Sadowski H., “Camgirls”, *The International Encyclopedia of Gender, Media, and Communication*, Uppsala University, 2020, pp. 1-4.

<sup>501</sup> Vedi *Figura 17*.

<sup>502</sup> La stessa Ringley sostiene di essere un'artista concettuale interessata a mostrare la vita in modo diretto e immediato: il suo lavoro è stato talvolta inteso in relazione al cyborg di Donna Haraway, nel senso che confondendo i confini dicotomici come corpo/macchina, privato/pubblico e reale/finzione, *JenniCam* costringe a ripensare il soggetto femminile. Cfr. Haraway D., *Manifesto cyborg: Donne, tecnologie e biopolitiche del corpo*, Feltrinelli Editore, Milano, 2018.

vivo alla trasmissione, contribuendo alla fulminea ascesa del business del camming.<sup>503</sup> Nell'ottica di un'evoluzione della dimensione amatoriale produttiva pornografica domestica sviluppatasi negli anni Ottanta grazie all'home video, Amy Shields Dobson osserva che i siti e le piattaforme di camming si standardizzano in quanto tipologia di sito web personale e amatoriale incentrato su una o più performer impegnate nella trasmissione di contenuti sessualmente espliciti.<sup>504</sup> L'autrice aggiunge che intorno a tale fenomeno sono emerse molteplici sottoculture digitali presidiate da giovani donne di età compresa tra i diciotto e i venticinque anni. Nella cultura delle *camgirl*, l'onestà, l'autenticità e la divulgazione hanno un grande valore: molte performer sentono il bisogno di discutere l'autenticità dei contenuti trasmessi e rivendicano la massima sincerità nella loro *self presentation*.<sup>505</sup> Questa pratica, descritta negli anni Cinquanta da Erving Goffman, è cruciale in ambito pornografico e in particolare nel contesto del camming: considera il punto di vista dell'immagine offerta agli altri del proprio sé, tale per cui il corpo tende a diventare il principale indicatore dell'identità soggettiva, prima ancora di qualunque altra variabile.<sup>506</sup> Le forme dei corpi, le caratteristiche somatiche, le espressioni facciali, i gesti, la postura, l'abbigliamento, la nudità di alcune parti o di tutto il corpo, sono tutti elementi densi di significato che, nei contesti pubblici e privati di internet, raccontano *chi siamo*, esprimendo i valori prevalenti in una determinata epoca storica secondo canoni diffusi dai media. Nel suo studio sul rapporto tra corpo, media e processi identitari, Saveria Capecchi scrive che la spettacolarizzazione del corpo effettuata dai media avviene secondo modalità che ne rispecchiano le caratteristiche peculiari: quella di veicolare "rappresentazioni sociali" della realtà e quella di mettere gli individui in comunicazione tra loro. I media offrono a chiunque lo desideri l'occasione di divulgare la propria immagine, anche in una versione idealizzata: "nella società dell'immagine, in cui l'esposizione visiva dei corpi a livello pubblico è facilitata e incentivata dalle nuove tecnologie dell'informazione e della comunicazione la

---

<sup>503</sup> Cfr. Sadowski H., *op. cit.*

<sup>504</sup> Cfr. Dobson Shields A., "Feminist as Commodities: Cam Girl Culture", in Harris A., (A cura di), *Next Wave Cultures. Feminism, Subcultures, Activism*, Routledge, Londra, 2008, pp. 123-148.

<sup>505</sup> Come le star dei reality televisivi che affermano di "essere se stesse", in opposizione binaria al gioco sociale di cui fanno parte, anche molte *camgirl* affermano di concentrarsi sull'"essere se stesse" piuttosto che sulla loro immagine così come percepita attraverso lo schermo.

<sup>506</sup> Cfr. Goffman E., *La vita quotidiana come rappresentazione*, Il Mulino, Bologna, 1997.

costruzione dell'aspetto esteriore diventa la credenziale principale per rapportarsi agli altri".<sup>507</sup> Nell'ambito della cultura del consumo di contenuti pornografici si fa strada una nuova concezione dell'identità soggettiva che attribuisce estrema importanza all'aspetto esteriore per cui la personalità è resa visibile attraverso la performance del corpo. Se nella pornografia tradizionale è costantemente affermata la centralità del corpo e dell'aspetto fisico, "lasciando da parte ogni considerazione su come gli attori possano effettivamente impiegare i loro corpi nelle scene che li riguardano",<sup>508</sup> per quanto concerne la pornografia in live streaming, l'attenzione posta al performer vada oltre la superficiale componente carnale propria del genere. La cultura del porn live streaming attesta l'importanza del valore postmoderno di costante visibilità, anche sotto forma di sorveglianza – in una prospettiva foucaultiana –, proponendo l'idea che ci sia sempre qualcuno che guarda: ciò che è messo in mostra non è unicamente l'esposizione di un'immagine del sé performer, ma anche la vita personale, l'autentica intimità del sé, che appare totalmente idealizzata. Le performer di camming sono sex worker<sup>509</sup> che "svolgono un lavoro erotico in un mercato capitalistico altamente competitivo", il cui mestiere è simile a "molte altre forme di lavoro che comportano la fornitura di servizi al cliente".<sup>510</sup> Tale mestiere erotico si svolge generalmente in chat pubbliche – dove le performer si impegnano in conversazioni e in vari livelli di gioco sessuale – o private, a cui gli spettatori possono accedere lasciando una donazione mediata dalla valuta digitale (spesso definita "gettone") acquistata sul sito – trasformando così gli spettatori in clienti paganti. Nella recente

---

<sup>507</sup> Attualmente, i modelli di genere proposti sono molteplici e spesso contraddittori, non offrendo indicazioni chiare sul concetto di "femminilità" e "maschilità". Questi testi sono aperti a diverse interpretazioni e incoraggiano il pubblico a riflettere sull'identità di genere e le scelte personali. Nonostante sembri celebrare la parità tra i sessi, la rappresentazione di genere nell'odierna "modernità addomesticata" non sembra scuotere profondamente la tradizionale gerarchia di potere tra uomini e donne né promuovere una valorizzazione completa del sesso femminile: si assiste alla continua oggettificazione e sessualizzazione dei corpi femminili di ogni età, che è diventata la norma al punto che il *corpo perfetto*, snello, giovanile e sexy è diventato il nuovo simbolo di status della contemporaneità. Il corpo è dunque presentato dai media come una forma di potere femminile – il potere di sedurre –, "inducendo le donne stesse a scegliere di oggettivare il loro corpo, oltre che per piacere degli uomini, per il proprio narcisistico sguardo (che equivale allo sguardo maschile interiorizzato)." Cfr. Capecchi S., "Il corpo perfetto. Genere, media e processi identitari", in Capecchi S., Ruspini E. (A cura di), *Media, corpi, sessualità. Dai corpi esibiti al cybersex*, Franco Angeli Editore, Roma, 2016, pp. 37-60; Gill R., "Neoliberal Beauty", in Craig M. L., (A cura di), *The Routledge Companion to Beauty Politics*, Routledge, Londra, 2021, pp. 9-18.

<sup>508</sup> Smith C., *Recitare il porno. Il sesso e il corpo performante*, Mimesis, Milano, 2013, p. 23.

<sup>509</sup> Il termine inglese sex worker si riferisce a una persona che svolge un lavoro sessuale consensuale in cambio di denaro o beni. Questo concetto mette in luce l'importanza di considerare il lavoro sessuale come una professione legittima e dignitosa, riconoscendo i diritti e la sicurezza delle persone coinvolte, prendendo le distanze dal più generico termine "prostituzione". Come afferma Melissa Ditmore, il termine sex worker è stato adottato per contrastare la stigmatizzazione e l'oppressione, promuovendo l'autonomia e i diritti delle persone coinvolte nell'industria del sesso. Cfr. Ditmore H. M., *Prostitution and Sex Work*, Greenwood Pub Group, Santa Barbara, California, 2010.

<sup>510</sup> van Doorn N., Velthuis O., "A good hustle: the moral economy of market competition in adult webcam modeling", *Journal of Cultural Economy*, vol. 11, n. 3, 2018, p. 178.

crescita dell'industria del *camming*, vari tipi di sex worker – dalle escort alle spogliarelliste e alle pornstar – hanno intensificato l'uso della tecnologia in live streaming per pubblicizzare i loro servizi, nel tentativo di massimizzare i loro guadagni.<sup>511</sup>

La pornografia digitale in live streaming sfrutta innovazioni tecnologiche che facilitano un'esperienza utente più interattiva, affermandosi come un mezzo alternativo che amplia la gamma di possibilità per il consumatore. Tale mezzo alternativo offre un'esperienza pornografica su misura, interattiva e adattata alle esigenze individuali, in contrapposizione alla pornografia tradizionale.<sup>512</sup>

La piattaforma di *camming* Jerkmate.tv – fondata nel 2017 sull'onda della popolarità del fenomeno del live streaming dall'azienda americana Pileja Limited – è stata tra i leader in questo settore, presentando un'interfaccia che supporta la trasmissione di contenuti via webcam consentendo agli utenti di modificare ed estendere le applicazioni che possono essere utilizzate su di esse. Jerkmate.tv è un sito parte della piattaforma omonima Jerkmate.com, sito di porn live streaming noto perché facilita la fruizione di spettacoli pornografici in diretta online: su questa piattaforma gli spettatori possono scegliere il tipo di performer che preferiscono, attingendo a una classificazione e a suddivisione per categorie sessuali.<sup>513</sup> Come osservato per la piattaforma Twitch nel primo capitolo, Jerkmate è progettata per incoraggiare il sostegno economico dei performer da parte degli spettatori attraverso strategie di monetizzazione.<sup>514</sup> Gli utenti fruitori acquistano gettoni impiegati per effettuare donazioni alle modelle che poi li riscattano in contanti, mentre Jerkmate trattiene il 50% del reddito generato per coprire i costi amministrativi e di servizio. Piattaforme simili, come LiveJasmine o Chaturbate, richiedono parimenti il 50% delle donazioni ricevute.<sup>515</sup> Jerkmate propone un'esperienza utente molto più vicina a quella di Twitch che a siti pornografici simili. Gli spettatori possono seguire determinati performer che, alla stregua degli streamer di Twitch,

---

<sup>511</sup> *ibidem*.

<sup>512</sup> Cfr. Ryan P., “Netporn and the Amateur Turn on OnlyFans”, in Ryan P., (A cura di), *Male Sex Work in the Digital Age. Curated Lives.*, Palgrave MacMillan, Londra, 2019, pp. 119-136.

<sup>513</sup> Analoga a quella precedentemente illustrata della piattaforma Pornhub.

<sup>514</sup> Il sito ospita ogni mese circa 400 milioni di utenti unici, attivi per una media di 1 ora ogni giorno: negli Stati Uniti è al terzo posto per indice di popolarità nella categoria di siti per adulti ed eccelle in termini di interazione e servizi offerti, facendo seguito ai noti xvideos.com, pornhub.com e xnxx.com – dati forniti dalle piattaforme di misurazione digitale sitechecker.com e similarweb.com. Cfr. Retez R., “Da Twitch a Jerkmate: la nuova crossmedialità delle interfacce ludiche”, in Chiurato A. (A cura di), *Transmedialità e crossmedialità. Nuove prospettive*, Mimesis, Milano, 2023, pp. 241-276.

<sup>515</sup> È opportuno evidenziare che tale dinamiche di mercato interne alle piattaforme menzionate sono soggette a cambiamenti costanti – dettati da innovazione e competizione aziendale: ne consegue che i valori e gli effettivi guadagni del sito – e delle performer – possono mutare nel corso del tempo. I dati qui riportati sono relativi all'estate 2023.

presentano un proprio palinsesto audiovisivo. Su questa piattaforma gli spettatori possono optare per il tipo di modello o modella che preferiscono, attingendo da una classifica e sezione divisa per categorie e preferenze sessuali. La piattaforma può essere intesa come un'architettura algoritmica che organizza gli incontri online tra produttori e consumatori di servizi sessuali secondo modalità specifiche: non solo stabilisce i protocolli che regolano i modi in cui questi incontri si svolgono e la conseguente interazione, ma configura anche il modo in cui la competizione tra performer prende forma. Jerkmate presenta i performer e i relativi spettacoli attraverso immagini e testi che trasformano corpi e prestazioni diversificati in beni sessuali calcolabili e dunque comparabili.<sup>516</sup> Tali dispositivi includono miniature – immagini – contenenti informazioni sull'età della modella e sul numero di spettatori che stanno assistendo allo spettacolo, profili dei performer, punteggi di soddisfazione degli utenti, chat box che le modelle possono usare per comunicare con i loro spettatori e, naturalmente, app e bot che possono essere utilizzati durante uno spettacolo. In questa architettura algoritmica, le performer possono personalizzare i propri profili e auto-categorizzare i loro show assegnando loro degli hashtag, che gli spettatori impiegano per cercare attività e prestazioni specifiche.<sup>517</sup> Il modo più evidente e rilevante con cui Jerkmate orchestra la competizione tra le performer è il suo *board placement* – ovvero il posizionamento dello spettacolo nella homepage del sito, che ordina gerarchicamente le miniature corrispondenti allo show live di una performer. Questo posizionamento co-determina i potenziali guadagni di una modella: sulla prima pagina di Jerkmate, preferibilmente nelle prime posizioni, è fondamentale poiché queste miniature hanno maggiori probabilità di essere notate dagli spettatori – dato che il posizionamento in classifica della piattaforma è aggiornato ogni 60 secondi, lo schema di classificazione – e quindi la competizione tra le modelle – è dinamica. Si riscontrano evidenti analogie con l'esperienza utente di Twitch: la navigazione dell'interfaccia attira l'occhio dello spettatore in senso orario – influenzando l'ordine di lettura degli elementi – a partire dal logo dell'azienda nell'angolo in alto a sinistra, passando per la casella di ricerca al centro in alto, lo sguardo atterra sull'immagine del/della performer che occupa la quasi totalità dello spazio disponibile – così come il videogioco e il giocatore su Twitch; infine l'occhio raggiunge i testi informativi e gli strumenti del media player nella parte inferiore dello schermo, spingendosi fino alla chat di testo che consente il dialogo e il feedback in diretta tra spettatori e performer. Come osserva Patrick Keilty, “il risultato è uno schema di visualizzazione ciclico che costringe gli spettatori a sfogliare l'intero spazio, a navigare la quantità di contenuti, in modo analogo ad altri spazi di consumo, come supermercati, grandi

---

<sup>516</sup> Cfr. Retez R., *op. cit.*

<sup>517</sup> Vedi *Figura 18*.

magazzini, centri commerciali”.<sup>518</sup> Di fatto, tali spazi sono progettati per incanalare gli spettatori su binari, generando un percorso che struttura il piacere come ritardo e rinvio della soddisfazione attraverso la navigazione, e intensifica progressivamente gli elementi di sorpresa. In altre parole, Jerkmate sollecita forme di interazione ludica partendo da una tipologia di sfida sociale, ovvero farsi notare dal performer: la sfida sociale è a sua volta alimentata dal desiderio e l’eccitazione, che si traducono in un’interazione ludico-economica per cui lo spettatore compete nell’acquisto di oggetti e valute digitali che portano a un risultato quantificabile e alla risoluzione.

Sin dalle sue origini, il porn live streaming – esemplificato dal camming – si interessa di specifiche comunità di pubblici, nicchie di utenti spettatori interessati a partecipare al dialogo diretto con un utente produttore, previa transazione economica. A questo proposito, Dobson Shields afferma che grazie al progressivo aumento ed interesse nei confronti dei siti di *camming*, un numero sempre maggiore di performer ha creato sezioni *members only*, offrono servizi aggiuntivi dietro pagamento di un dazio – quali un maggior numero di contenuti con risoluzioni e qualità migliori, contenuti più espliciti o semplicemente filmati in diretta in una sessione dedicata e privata – sessualmente espliciti o meno.<sup>519</sup> Ne consegue che il camming apre le porte a nuove forme di imprenditoria digitale, rivoluzionando il lavoro sessuale – sex work – delle performer e la loro intimità online: interagendo con i clienti tramite chat e i social media, in parte per lunghi periodi di tempo, le performer di *porn live streaming* creano contenuti a metà tra il sex work e la mera interazione con i loro fan. Wong, Song e Mahanti osservano che oggi, globalmente, un numero costantemente maggiore di individui ha accesso a internet, – nel 2020, circa il 59% del mondo è coperto da una connessione a banda larga: di questo valore, circa il 60% del traffico internet globale è dovuto allo streaming video e si stima che il 30% del traffico sia dovuto allo streaming di contenuti pornografici.<sup>520</sup>

### *OnlyFans: economia e celebrità*

Nell’ultimo decennio, internet ha profondamente modificato l’industria del sesso, facilitando l’accesso alle parti coinvolte (fornitori e consumatori), diventato contemporaneamente più privato e

---

<sup>518</sup> Keilty P., Desire by design: pornography as technology industry, in *Porn Studies*, vol. 5, n. 3, 2018, p. 341.

<sup>519</sup> Dobson Shields A., *op. cit.*

<sup>520</sup> Cfr. Wong, C., Song, YD. & Mahanti, A. “YouTube of porn: longitudinal measurement, analysis, and characterization of a large porn streaming service”, *Soc. Netw. Anal. Min.*, vol. 10, n. 62, 2020.

più visibile – formalizzandosi in vera e propria cultura.<sup>521</sup> Il mutato milieu tecnologico ha stimolato una nuova generazione di sex worker a massimizzare le nuove possibilità offerte. Se alla fine degli anni Ottanta la carta stampata – riviste specializzate, giornali – era il veicolo privilegiato per gli annunci di sex work – inserzioni che occupano un sedicesimo di pagina con poche righe di testo e una foto che non mostra il volto della donna – dalla fine degli anni Novanta, è internet a veicolare qualsiasi forma di *promozione del sé*. Audacia Ray scrive che tale sviluppo apre un nuovo settore di mercato, il cui target sono uomini interessati alla tecnologia di classe medio-alta che trascorrono gran parte della propria quotidianità davanti al computer.<sup>522</sup> L'avvento di internet ha contribuito a normalizzare il sex work in quanto professione *tout court* in molti paesi della società occidentale. Internet permette alle donne interessate a sfruttare il proprio capitale erotico per lavorare nell'industria del sesso a pagamento, mantenendo un certo grado di anonimato, restando fuori dalla produzione tradizionale. Si definisce “capitale erotico” la risorsa o il vantaggio economico che deriva dall'attrattiva sessuale o dalla capacità di suscitare desiderio sessuale in altre persone: ha origine dal concetto più ampio di “capitale simbolico” sviluppato dal sociologo Pierre Bourdieu. Il capitale erotico può essere considerato come una forma di risorsa sociale che può influenzare le interazioni sociali e le opportunità economiche di un individuo – una persona con un forte capitale erotico potrebbe trarre vantaggio da lavori o settori in cui l'aspetto fisico e l'attrazione sessuale sono rilevanti, come l'intrattenimento per adulti, la moda, la pubblicità o l'industria cinematografica. Trattasi dunque di una nozione poliedrica in cui la bellezza è chiaramente un elemento centrale – sebbene vi siano variazioni culturali e temporali nelle idee su ciò che costituisce la bellezza; un secondo elemento necessario per definire il capitale erotico è l'attrattiva sessuale, che può essere ben distinta dalla bellezza classica – la bellezza riguarda soprattutto il viso, mentre l'attrattiva sessuale riguarda il corpo. Ne consegue che la bellezza tende a essere statica, quindi è

---

<sup>521</sup> Per i/le performer che lavorano in modo indipendente – non associati dunque ad aziende attive nell'industria del sesso –, Internet ha aperto un nuovo mondo di opportunità in cui si possono sperimentare diversi stili di marketing a basso costo e con facilità. Cfr. Ray A., “Sex on the Open Market: Sex Workers Harness the Power of the Internet”, in Jacobs K., Janssen M., Pasquinelli M. (A cura di), *C'LICK ME. A NETPORN STUDIES READER*, Institute of Network Cultures, Amsterdam, pp. 45-68.

<sup>522</sup> *ibidem*.

facilmente catturabile in una fotografia, mentre l'attrattiva sessuale riguarda il modo in cui una persona si muove, parla e si comporta, quindi può essere catturata solo su pellicola.<sup>523</sup>

La diffusione di internet ha reso possibile la costituzione di comunità di sex worker indipendenti, che hanno avviato collaborazioni per ottenere un riconoscimento professionale da parte di governi e istituzioni culturali. In un processo storico secolare che culmina nell'era digitale, la pornografia contemporanea si intreccia con le pratiche di sex work online, riappropriandosi del suo significato originario, e della prima etimologia del termine. Tanaya, Romplis e Rafianti suggeriscono una nuova definizione di pornografia, relativa al contesto di impiego del termine e soprattutto emersa in seguito alle sue recenti evoluzioni culturali e medialità:

la pornografia è costituita da immagini, schizzi, illustrazioni, fotografie, scritti, suoni, immagini in movimento, spettacoli, animazioni, cartoni animati, conversazioni, gesti o altre forme di interazione sessuale mediate da uno o più mezzi di comunicazione ed esibite in pubblico, contenenti oscenità o punti di vista sulla sessualità che violano le norme di decenza della società.<sup>524</sup>

Alla luce degli sviluppi del lavoro sessuale su piattaforme di live streaming, una nuova e aggiornata definizione di pornografia deve considerare le evoluzioni sociali e culturali a cui il concetto, nel suo

---

<sup>523</sup> In alcune culture, il capitale erotico e quello culturale sono strettamente intrecciati, come dimostrano le antiche *hetaire* greche, le geisha giapponesi e le cortigiane del Rinascimento italiano: in tali contesti le donne sono ammirate tanto per le loro abilità artistiche – cantare, suonare, comporre poesie, ballare o dipingere – quanto per la loro bellezza e il loro *sex appeal*. Il capitale erotico ha un valore maggiore nelle situazioni in cui la vita pubblica e quella privata possono essere strettamente intrecciate, come nel sex work online. Tuttavia, è importante notare che il concetto di capitale erotico può sollevare questioni etiche e sottolineare le disuguaglianze di genere, contribuendo alla mercificazione del corpo e della sessualità umana, portando a dinamiche di sfruttamento e discriminazione. Nelle società moderne, si possono raggiungere livelli estremamente elevati di capitale erotico attraverso l'allenamento, il duro lavoro e gli ausili tecnici: gli standard e le aspettative sono innalzati dalla costante diffusione da parte dei mass media di immagini di celebrità che raggiungono gli standard più elevati e diventano modelli estetici/sexuali per gli altri. Il capitale erotico è stato trascurato dai sociologi dei media per molto tempo che solo recentemente lo hanno considerato alla stregua del capitale umano: richiede un certo livello di base di talento e abilità, ma può essere allenato, sviluppato e appreso, in modo che il *quantum* finale vada ben oltre il talento iniziale. Il capitale erotico, le sue componenti e i suoi effetti possono essere studiati, proprio come altri elementi intangibili delle strutture sociali, delle culture e delle interazioni umane. Cfr. Bakanic V., Bielby D. D., "Capitalizing on the Erotic: Symbolic and Interactional Forms of the Erotic in Economic Life", in Waite L. J., Bachrach C., Hindin M., Thomson E., Thornton A. (A cura di), *Ties that Bind: Perspectives on Marriage and Cohabitation*, Aldine Transaction, Washington, 2006, pp. 55-74; Hakim C., "Erotic Capital", *European Sociological Review*, vol. 26, n. 5, 2010, pp. 499-518; Hakim C., *Capitale erotico. Perché il fascino è il segreto del successo*, Mondadori, Milano, 2012; Sarpila O., "Attitudes towards performing and developing erotic capital in consumer culture", *European Sociological Review*, vol. 30, n. 3, 2014, pp. 302-314.

<sup>524</sup> Tanaya S. F., Romplis E. A., Rafianti L., "ILEGAL STUDIES REGARDING PORNOGRAPHY ON LIVE STREAMING THROUGH SOCIAL MEDIA IN THE ERA OF DIGITAL DISRUPTION", *Jurnal Legalitas*, vol. 15, n. 1, 2022, p. 19.

più ampio significato, è stato soggetto negli ultimi dieci anni. Nel caso specifico del sex work, quando l'interazione sessuale è mediata da piattaforme digitali, la relazione instaurata tra i corpi di sex worker e clienti/spettatori porta a una fruizione del servizio e un consumo dell'esperienza riconducibile a quella di un contenuto pornografico.<sup>525</sup> Roseli Barbosa afferma che il camming, “conosciuto anche come *sexo virtuale*, consiste nell'attenzione e nell'esibizione di lavoratrici del sesso a clienti che pagano per i minuti di accesso in una stanza virtuale”.<sup>526</sup> In riferimento al sex work, in tutte le sue accezioni, Elizabeth Bernstein è tra le prime a definire il concetto di *sexualised labour* – “manodopera sessualizzata”: pratiche lavorative che coinvolgono la sessualità o che sono intrinsecamente legate ad essa – una forma di lavoro in cui il corpo, la sessualità o il desiderio sessuale dell'individuo – consumatore – sono impiegati come risorsa economica. Questo tipo di lavoro può includere il sex work, la pornografia o altre attività in cui la sessualità è al centro dell'interazione o del prodotto finale.<sup>527</sup> A tali considerazioni si aggiungono quelle di Drenten, Gurrieri e Tyler secondo i quali il concetto di *sexualised labour* mette in evidenza le dinamiche di potere, le disuguaglianze di genere e le questioni etiche che sottendono al sex work e ad altre forme di lavoro che coinvolgono la sessualità.<sup>528</sup> Il sex work online, attuato mediante corpi sessualizzati,<sup>529</sup> è stato a lungo stigmatizzato dalla società occidentale, considerato un’“appropriazione indebita del tempo di utenti-navigatori della rete”, alla stregua dei creatori di contenuti su YouTube:<sup>530</sup> numerosi pregiudizi e stereotipi circondano sia le espressioni di prestazione sessuale online che il lavoro generato dalla produzione di contenuti amatoriali non-

---

<sup>525</sup> È necessario sottolineare che il sex work su OnlyFans può essere considerato pornografia in base alla definizione del termine precedentemente suggerita – che comprende la produzione, la distribuzione e il consumo di materiale sessualmente esplicito. Tuttavia, la questione è oggetto di dibattito poiché, nonostante OnlyFans sia riconosciuta per le sue attività di piattaforma di sex working, offre anche una vasta gamma di contenuti che possono andare oltre la mera pornografia.

<sup>526</sup> Barbosa B. R., *The urgency of work and the time of scientific publication*, Atena Editora, Paranà, Brasile, 2021, p. 3.

<sup>527</sup> Cfr. Bernstein E., *Temporarily Yours: Intimacy, Authenticity, and the Commerce of Sex*, University of Chicago Press, Chicago, 2007.

<sup>528</sup> Cfr. Drenten J., Gurrieri L., Tyler M., “Sexualized labour in digital culture: Instagram influencers, porn chic and the monetization of attention”, *Gender Work and Organization*, 2019, pp. 1-52.

<sup>529</sup> Gli autori sottolineano la presenza di una complessa dinamica di emozione, estetica e sessualità, la cui performance non può essere separata dal luogo in cui è collocata: emozione, estetica e sessualizzazione sono alla base della performance del sex work. Di questi tre elementi, è fondamentale approfondire il concetto di estetica – *aesthetic labour* –, che gli autori affermano essere incentrato sul lavoro in cui “gli individui sono compensati, indirettamente o direttamente, per l'aspetto e gli effetti del proprio corpo” – in contrapposizione al *bodily labour* – il lavoro retribuito per l'uso del corpo di altri. L'enfasi sull’“apparire bene” è inoltre riconosciuta come intrisa di disuguaglianze razziali, di classe e di genere, evidenziando le carenze concettuali dell'estetica come pratica superficiale che ignora lo sforzo fisico ed emotivo richiesto per mantenere le apparenze. Cfr. Drenten J., Gurrieri L., Tyler M., *op. cit.*

<sup>530</sup> Cfr. Barbosa B. R., *op. cit.*

sessuali, alimentati da una mancanza di comprensione e da un atteggiamento moralista nei confronti della sessualità e del lavoro *freelance*.<sup>531</sup> Tuttavia Barbosa osserva come, negli ultimi anni, grazie a una maggiore comprensione delle dinamiche sociali istituite da piattaforme digitali di social media e social network, la percezione sociale del sex work è mutata, ed è cambiata ancora più drasticamente durante la pandemia da COVID-19, in relazione all'aumento di accessi di utenti-spettatori-clienti alle piattaforme di *camming* e del numero crescente di sex worker coinvolte.<sup>532</sup> Con l'avvento della pandemia di COVID-19 e le misure di distanziamento sociale, il sex work online ha acquisito maggiore visibilità e riconoscimento come forma di lavoro sessuale sicura e legittima: ne è dunque stata compresa l'importanza e la necessità in qualità di fonte di reddito per e come mezzo per soddisfare i bisogni sessuali in modo consensuale e sicuro. Di fatto, in conseguenza all'isolamento domestico causato dalla pandemia, gli interessi di ricercatori, studiosi e persone comuni nei confronti del sex work sono aumentate significativamente.<sup>533</sup> Come nel caso di Twitch, ciò ha portato all'affermazione e istituzionalizzazione di un'unica piattaforma, capace di ereditare le caratteristiche paradigmatiche dei siti di *camming*, l'esperienza utente intrinseca dei social media e la dinamiche di consumo della *gig economy*: OnlyFans.<sup>534</sup>

Piattaforma di creazione e distribuzione di contenuti online che ha guadagnato notevole popolarità negli ultimi cinque anni, particolarmente nel contesto del sex work online. OnlyFans è stata fondata

---

<sup>531</sup> Molteplici accademici attivi nel campo di indagine di *porn studies e sexual studies* hanno espresso la necessità di un filone di ricerca etica, rigorosa e solida rivolto alle vite quotidiane dei sex worker. Le politiche del sex work contribuiscono a creare un ambiente spesso ostile per i ricercatori: se la ricerca sulla sessualità è un "lavoro sporco" che porta con sé uno stigma istituzionale, lo studio del sex work emerge ancora "più sporco" – i processi etici nelle università spesso bloccano la ricerca sul lavoro sessuale, offrendo un maggiore controllo su argomenti che sono percepiti come "rischiosi", "spigolosi" o in generale "dannosi" per la reputazione degli atenei. Cfr. Sanders T., McGarry K., Ryan P., "Introduction", in Sanders T., McGarry K., Ryan P. (A cura di), *Sex Work, Labour and Relations. New Directions and Reflections*, Palgrave MacMillan, Londra, 2022, pp. 1-17.

<sup>532</sup> Come dimostrano i dati raccolti, analizzati ed esposti nel terzo capitolo del presente studio attraverso il Visual Grounded Theory Approach, ma evidenziati anche negli studi recenti di Courtney Ebersole e Sophie Sanchez. Cfr. Ebersole C., "ONLINE SEX WORK IN THE TIME OF COVID-19", *Illinois State University Research Symposium*, 2022; Sanchez S., "The World's Oldest Profession Gets a Makeover: Sex Work, OnlyFans, and Celebrity Participation", *Women Leading Change*, vol. 6, n. 1, 2020, pp. 4-17.

<sup>533</sup> È possibile osservare il progressivo interesse nei confronti del sex work osservando come la ricerca di piattaforme di *camming* e dedicate specificamente al sex work sia aumentata nel solo 2020 – dati raccolti mediante Google Trends Research, 2023.

<sup>534</sup> Nel 2020, OnlyFans ha registrato entrate nette per quasi 380 milioni di dollari, come anticipato da previsioni di mercato secondo cui i ricavi dell'azienda sarebbero aumentati di oltre il 200%, durante il lockdown, raggiungendo 1,2 miliardi di dollari entro la fine del 2021. Infine, solo nel 2022 OnlyFans ha fatturato 5,55 miliardi di dollari, con un aumento del 160% rispetto al 2021. Oltre al fatturato, è stato anche comunicato che il numero di utenti è aumentato del 27% raggiungendo i 238,8 milioni, mentre i creator registrati sono più di 3 milioni, con un incremento del 47% rispetto all'anno precedente. Stando sempre ai ricavi, il 67% proviene dagli Stati Uniti, il 15% da Europa e Regno Unito, e il 18% dal resto del mondo. Dati aggiornati ad agosto 2023 e riportati dalla piattaforma Statista.

nel 2016 dall'azienda americana Fenix International Ltd e successivamente acquisita dalla holding alle spalle di siti di camming come MyFreeCams. L'obiettivo originale di OnlyFans era consentire ai creatori di contenuti di monetizzare i propri lavori, offrendo al pubblico – i fan – un accesso esclusivo a materiale riservato e a pagamento; tuttavia, la piattaforma è diventata un luogo in cui i sex worker possono offrire servizi e contenuti sessuali dietro compenso.<sup>535</sup> OnlyFans ha rivoluzionato il settore del sex work online fornendo una piattaforma che permette ai performer sessuali di gestire in modo indipendente la loro attività, stabilire i propri prezzi e sviluppare un rapporto diretto con i loro fan.<sup>536</sup> Secondo Brian McNair, che ha studiato le modalità con cui la pornografia permea e si miscela con la cultura popolare, OnlyFans ha dato una svolta al settore, introducendolo al mainstream e inserendolo nel modello della *gig economy*:<sup>537</sup> nel sito, gli utenti che pubblicano contenuti sono considerati produttori indipendenti, che guadagnano attraverso abbonamenti e donazioni – alcuni dichiarano di far parte della comunità dei sex worker, mentre altri non si identificano come tali pur pubblicando contenuti a sfondo sessuale.<sup>538</sup> Sebbene OnlyFans applichi all'industria del sesso a pagamento il modello della *gig economy*, questa rappresentazione

---

<sup>535</sup> Cfr. Ryan P., *op. cit.*

<sup>536</sup> Parallelamente ad OnlyFans sono emerse, nel corso degli anni, piattaforme analoghe che differiscono di poco rispetto all'originale. Tra queste si ricordano: FanCentro – permette ai creatori di contenuti per adulti di interagire con i fan vendendo contenuti premium; JustForFans – sito creato da e per artisti del sesso e performer che offre la possibilità di vendere video, foto e altro materiale esplicito; Fnasly – la più simile a OnlyFans, consente ai creatori di monetizzare i propri contenuti pornografici e interagire con i fan; Patreon – permette ad artisti e performer di offrire contenuti esclusivi ai loro sostenitori.

<sup>537</sup> L'espressione inglese *gig economy*, traducibile con “economia dei lavoretti”, è un modello professionale ed economico caratterizzato dalla realizzazione di incarichi – *gig* – a breve termine, spesso svolti tramite piattaforme digitali. Invece di un'occupazione tradizionale con un contratto di lavoro a tempo pieno, i lavoratori della *gig economy* sono spesso classificati come lavoratori indipendenti o freelance. Questa forma di lavoro è stata resa possibile dalla digitalizzazione e dalla connettività globale, che hanno permesso la creazione di piattaforme che mettono in contatto i lavoratori con potenziali datori di lavoro e clienti – tra gli esempi più noti Uber, TaskRabbit e Upwork, che offrono servizi che vanno dal trasporto privato alla consegna di cibo, fino al supporto amministrativo. La *gig economy* offre ai lavoratori una maggiore flessibilità nel decidere quando e come lavorare, consentendo loro di bilanciare meglio i loro impegni personali e professionali. Tuttavia, presenta anche sfide significative, come la mancanza di sicurezza e protezione sociale tipica dei lavori tradizionali, la mancanza di diritti e tutele lavorative e la concorrenza spietata per ottenere le *gig* disponibili. Nel contesto di OnlyFans è necessario sottolineare come la piattaforma abbia spostato l'attenzione delle pratiche economiche da un profilo di *gift economy* a quello della *gig economy*. Non vi è più uno scambio di beni o servizi, ma di denaro vero e proprio, mediante transazioni digitali. Di fatto, è necessario ricordare che a differenza della *gig economy*, la *gift economy* si basa sulla condivisione e sulla generosità, e spesso opera al di fuori dei tradizionali meccanismi di mercato: non è utilizzato denaro come mezzo di scambio, ma piuttosto l'attenzione, il tempo, le abilità o le risorse che le persone possono offrire senza un calcolo diretto del valore monetario. Cfr. Srnicek N., *Capitalismo digitale: Google, Facebook, Amazon e la nuova economia del web*, LUISS University Press, Roma, 2017; Macfarlane B., “The ethics of multiple authorship: power, performativity and the gift economy” *Studies in higher education*, vol. 42, n. 7, 2017, pp. 1194-1210; Prassl J., *Humans as a service: The promise and perils of work in the gig economy*, Oxford University Press, Oxford, 2018; Vallas S., Schor J.B., “What do platforms do? Understanding the gig economy”, *Annual Review of Sociology*, vol. 46, 2020, pp. 273-294.

<sup>538</sup> Cfr. McNair B., *OnlyFans: A Look Inside the Digital Sexual Underworld*. Bloomsbury Academic, Londra, 2020.

non rispecchia l'aspetto pubblico del sito, che è promosso come una piattaforma di social media in cui gli utenti possono guadagnare dalla propria personalità offrendo contenuti esclusivi a pagamento, non reperibili su nessun altro sito internet. Oltre a fornire contenuti a pagamento, i creatori possono inviare messaggi diretti ai fan, organizzare sondaggi, offrire servizi personalizzati e stabilire tariffe per richieste speciali: OnlyFans mette a disposizione strumenti di promozione, come la possibilità di condividere collegamenti diretti ai propri profili sui social media o inviare inviti personalizzati ai fan. I contenuti sessuali distribuiti dai sex worker attivi sul sito comprendono foto e video di nudo integrale che ritraggono un individuo, una coppia o un gruppo, così come vere e proprie performance sessuali, riprendendo i canoni rappresentativi dell'amatoriale pornografico. Sophie Sanchez afferma che "su OnlyFans la persona stessa è il prodotto":<sup>539</sup> mentre i servizi di streaming sessualmente espliciti – *camming* – non sono un fenomeno nuovo nell'era digitale, la specificità di OnlyFans consiste nell'*agency* che offre ai suoi creatori.<sup>540</sup> I creatori di contenuti stabiliscono il tariffario relativi ai servizi proposti e lo propongono al pubblico. La piattaforma offre vantaggi economici, sociali e culturali secondo la classificazione di McNair. Nel primo caso, OnlyFans consente ai creatori di contenuti di guadagnare direttamente dai loro fan, senza dover condividere una percentuale significativa con intermediari o piattaforme di terze parti ed eliminando ogni forma di valuta digitale o altra ricompensa – il sito trattiene solo il 20% dei guadagni totali dei performer; inoltre, OnlyFans concede un maggior controllo finanziario – ogni performer può stabilire i prezzi per i propri contenuti e dettare le condizioni di accesso a questi. Per quanto concerne i vantaggi di natura sociale, OnlyFans consente di avviare e mantenere una connessione diretta con i fan, favorendo l'interazione fornitori di contenuti e consumatori; ne consegue un maggiore controllo sull'immagine del performer e sulle sue rappresentazioni, consentendogli di esprimere la propria sessualità e identità in un ambiente sicuro e controllato. Infine, per quanto riguarda i vantaggi culturali, OnlyFans può essere impiegato come spazio per l'espressione artistica e la creatività sessuale, permettendo ai performer di presentare il proprio lavoro in modo più

---

<sup>539</sup> Sanchez S., "The World's Oldest Profession Gets a Makeover: Sex Work, OnlyFans, and Celebrity Participation", *Women Leading Change*, vol. 6, n. 1, 2020, p. 7.

<sup>540</sup> Quello di *agency* – termine che non presenta una traduzione italiana – è un concetto fondamentale negli studi sociologici e si riferisce alla capacità di un individuo di agire come un agente autonomo nel mondo sociale. Secondo Bandura, l'*agency* è la capacità di influenzare intenzionalmente gli eventi attraverso l'elaborazione di informazioni, la motivazione e l'esecuzione di azioni adeguate agli obiettivi desiderati. Questa nozione mette in luce l'importanza dell'individuo come soggetto attivo nel processo decisionale e nella costruzione della propria realtà sociale. Giddens sostiene che l'*agency* è una dimensione fondamentale dell'azione umana, consentendo agli individui di compiere scelte autonome e di negoziare significati nei contesti sociali in cui si trovano. L'*agency* può essere dunque influenzata da fattori sociali, culturali ed economici, ma rimane una componente essenziale dell'esperienza umana. Cfr. Bandura A., "Toward a psychology of human agency", *Perspectives on Psychological Science*, vol. 1, n. 2, 2006, pp. 164-180; Giddens A., *The Constitution of Society: Outline of the Theory of Structuration*, Polity Press, Cambridge, 1984.

autentico e senza censure, mettendo in risalto valori di diversità e rappresentazione.<sup>541</sup> Emily van Der Nagel nota come su OnlyFans l'accento sia posto sulla creazione di contenuti anziché sullo streaming live di materiale pornografico. Tuttavia, è importante sottolineare che le attività di camming e la produzione di contenuti per adulti sul sito spesso si sovrappongono in vari modi.<sup>542</sup> Le riflessioni condivise finora sul camming forniscono un contesto che giustifica la proliferazione di contenuti per adulti su OnlyFans, in quanto la pratica continua la tradizione del camming di utilizzare “tecniche di micro-celebrità e *self-branding*”, dando prova di di autenticità e intimità per il proprio pubblico.<sup>543</sup> In tal senso, l'aspettativa dei fan è quella di performance genuine e di un processo relazionale di connessione sociale.<sup>544</sup> Nuovamente, tanto nel *camming* quanto su OnlyFans, il successo dipende dall'eccesso di pornografia presente in rete, in combinazione con l'identità di una piattaforma più accessibile di altre.<sup>545</sup>

Per quanto concerne l'esperienza utente, lo spettatore può scegliere di abbonarsi a un profilo e diventare dunque *fan*, ricevendo la possibilità di accedere a tutti i contenuti, partecipare alle live, interagire in chat, richiedendo contenuti personalizzati ad hoc, lasciando invariato il comune denominatore dell'amatorialità: grazie a questa è possibile per l'utente in qualche modo partecipare

---

<sup>541</sup> Cfr. McNair B., *op. cit.*

<sup>542</sup> Cfr. van Der Nagel E., “Competing platform imaginaries of NSFW content creation on OnlyFans”. *Porn Studies*, vol. 8, n. 4, 2021, pp. 394-410.

<sup>543</sup> Quella di *self-branding* è una nozione che si riferisce alla pratica di creare e promuovere un'immagine di sé stessi come fosse quella di un marchio: influenzato dal marketing e dalla cultura del consumismo, il *self-branding* implica la consapevolezza di come si è percepiti dagli altri e l'elaborazione di un'identità che si adatta ai desideri e alle aspettative del pubblico di riferimento. Attraverso l'uso di strumenti come i social media e la gestione dell'immagine online, le persone cercano di costruire una presenza coerente e attraente per raggiungere obiettivi personali, professionali o sociali. I creatori di contenuti per adulti su OnlyFans coltivano un'identità *self-branded*, parte di un quadro neoliberale in cui i performer dimostrano la loro autenticità e costruiscono intimità presentando un sé mercificato e consumabile attraverso i social media: i creatori di contenuti svolgono due tipi di lavoro cruciali per l'industria dell'intrattenimento sui social media: il lavoro relazionale e il lavoro aspirazionale. Cfr. Senft M. T., *Camgirls: Celebrity & Community in the Age of Social Networks*, Peter Lang Pub Inc, New York, 2008.

<sup>544</sup> L'ascesa di OnlyFans ha anche sollevato questioni complesse riguardo alla regolamentazione, alla sicurezza e alla rappresentazione dei sex worker: mentre alcuni vedono OnlyFans come un modo per consentire ai sex worker di controllare la loro immagine e il loro lavoro, altri si preoccupano che la piattaforma possa contribuire alla mercificazione del sesso e alla creazione di aspettative irrealistiche per i performer. Cfr. van Der Nagel E., *op. cit.*

<sup>545</sup> È opportuno osservare che – esattamente come per i siti pornografici – il sito web OnlyFans.com presenta una buona interfaccia e un ottimo funzionamento sui dispositivi mobili, anche se l'azienda evita di comunicare la – evidente – ragione della mancanza di un'applicazione dedicata per smartphone: Apple e Google proibiscono il materiale eccessivamente sessuale o pornografico nei rispettivi App Store. Poiché la pornografia è stata sempre fortemente condizionata dai mutamenti tecnologici, è opportuno osservare che nella “storia tecnologica del porno”, lo smartphone occupa uno spazio rilevante, inteso sia come piattaforma di fruizione di materiali hardcore, sia come strumento di produzione di filmati amatoriali. Il mobile porn è pienamente integrato nell'industria della pornografia e del sex work, pur cercando di stabilire la propria identità e conquistare una nicchia di mercato distintiva. Cfr. Maina G., “Spostamenti progressivi del “vedere”. Appunti per una storia della *mobile pornography*”, in Ambrosini M., Maina G., Marcheschi E. (A cura di), *I film in tasca. Videofonino, cinema e televisione*, Felici Editore, Pisa, 2009, pp. 105-127.

alla vita quotidiana e personale dei sex worker.<sup>546</sup> Riprendendo quanto summenzionato da Theresa Senft, è possibile affermare che a fini di una maggiore promozione del sé, e di impegno in attività di *self-branding*, una pratica messa in atto da chi crea contenuti sessuali a pagamento è di non concentrarsi su un'unica piattaforma per vendere i propri servizi, ma diversificare i prodotti. Questi sono proposti in diverse chiavi su differenti siti – anche in maniera gratuita solo a fini pubblicitari – conducendo il potenziale cliente ai siti a pagamento sotto forma di *landing page*. I performer si configurano dunque come autori e curatori delle proprie vite, incarnando la richiesta tardo-moderna di riflettere e rifondare la costruzione della propria identità, attingendo alle risorse del capitalismo moderno.<sup>547</sup> In particolare, trattasi di individui che trasmettono pubblicamente, la propria quotidianità,<sup>548</sup> raccontando il loro consumo di merci, cibi, viaggi, indumenti a un pubblico eterogeneo e potenzialmente globale e che è possibile definire in quanto “micro-celebrità” o *influencer* – sessualizza(n)ti. Il ricorso a Instagram e Twitter – utilizzati quotidianamente da milioni di persone – da parte dei sex worker, gli consente di pubblicizzare la loro attività con contenuti censurati. L'attività in questi siti è utile per la costruzione di un'identità genuina e di un pubblico affezionato e sempre presente.<sup>549</sup> Le micro-celebrità incarnano una serie di strategie di presentazione del sé per la creazione di un profilo online, fornendo l'accesso pubblico a momenti di intimità della loro vita digitale, comunicando e sostenendo la relazione con i propri *fan*. Senft la definisce come un “nuovo stile di performance online in cui le persone utilizzano webcam, video, audio, blog e siti di social network per comunicare con una comunità connessa”.<sup>550</sup> Trattasi della “coltivazione strategica” e concertata di un pubblico attraverso i social media, nella speranza di raggiungere uno status di celebrità che possa portare a sponsorizzazioni, contenuti monetizzati e altre forme di retribuzione da parte di aziende e privati attivi nel settore di interesse della celebrità. Il successo nel mondo delle micro-celebrità dipende dalla creazione di un'intimità con i fan

---

<sup>546</sup> Cfr. Zappi C. M., *op. cit.*

<sup>547</sup> Cfr. Ryan P., *op. cit.*

<sup>548</sup> Il termine quotidianità segue nel presente contesto di studio la definizione che Cavallotti estrae dagli studi di Siegfried Kracauer, per cui è descritta in quanto “orizzonte in cui si collocano i piccoli momenti casuali che riguardano le cose comuni a voi, a me, a tutto il resto degli uomini”. Cfr. Cavallotti D., “Introduzione. Per una dotta ignoranza techno-mediale”, in Lamerichs N., (A cura di), *Labili Tracce. Per una teoria della pratica videoamatoriale*, Mimesis Edizioni, Milano, 2019, pp. 7-18.

<sup>549</sup> In questo contesto, il progresso tecnologico e la rimediazione dell'intero panorama mediale in un dispositivo portatile – lo smartphone – in grado di catturare foto e registrare filmati, non ha fatto altro che potenziare e aumentare vertiginosamente la quantità di *influencers* presenti online. Cfr. Kim Y., Wang Y., Oh J., “Digital media use and social engagement: How social media and smartphone use influence social activities of college students”, *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, vol. 19, n. 4, 2016, pp. 264-269.

<sup>550</sup> Cfr. Senft M. T., *op. cit.*, p. 131.

attraverso la divulgazione di informazioni personali che creano un'impressione di vicinanza, innescando una forma di relazione para-sociale, ovvero un rapporto in cui gli spettatori si relazionano con personaggi mediatici “come se li conoscessero davvero”.<sup>551</sup> La conoscenza è favorita attraverso dinamiche di riconoscimento sociale che si manifestano nella formazione di relazioni di amicizia, basandosi sull'osservazione diretta e sull'interpretazione di elementi estetici come l'aspetto fisico, la gestualità e la voce, così come di elementi comportamentali come le capacità di conversazione e l'atteggiamento in diversi contesti. Tale processo permette di acquisire una comprensione più approfondita delle persone che circondano l'individuo, contribuendo alla creazione di connessioni significative e alla formazione di legami sociali. L'ingresso di ciò che Horton e Wohl definiscono “intimi sconosciuti” nelle vite digitali degli individui – che spaziano dagli amici di amici alle (micro) celebrità, come politici, musicisti, attori e autori, – è diventato una caratteristica distintiva della quotidianità online. L'interazione para-sociale che permea la televisione, i social media, il sex work online e il game live streaming informa i processi di percezione dei contenuti prodotti su entrambi i siti. Il processo di fidelizzazione su Twitch e su OnlyFans è determinato dalla relazione produttore-consumatore che anche Li, Wang e Liu definiscono come interazione para-sociale, coadiuvata da un tipo di comunicazione che può essere di tipo bidirezionale, unidirezionale o uno-a-molti.<sup>552</sup> In particolare, nel frangente temporale segnato dalla distanza sociale causata dalla pandemia da COVID-19, il pubblico ha iniziato a rivolgersi verso il live streaming e la creazione di contenuti personalizzati come elemento sostitutivo alle esperienze sociali in prima persona. Alessandra Lascio scrive che internet concede ai suoi utenti una modalità interattiva che plasma l'effetto di realtà, nella partecipazione condivisa agli eventi: “negli ambienti virtuali gli utenti si comportano come persone, intessono relazioni, creano scambi – il sesso rientra a pieno titolo nelle pratiche condivise dai membri delle comunità virtuali, al pari di altre operazioni più o meno quotidiane”.<sup>553</sup> L'autrice aggiunge che:

tutto ciò confluisce in un mutamento dello sguardo che sembrerebbe addirittura antropologico: le proposte di chi produce rincorrono una vera e propria “visione volante”; chi fruisce si è abituato a “buttare l'occhio” in una forma di disattenzione

---

<sup>551</sup> Horton D., Wohl R., “Mass communication and para-social interaction: Observations on intimacy at a distance”. *Psychiatry*, vol. 19, 1956, p. 230.

<sup>552</sup> Cfr. Li Y, Wang C, Liu J., “A Systematic Review of Literature on User Behavior in Video Game Live Streaming”, *International Journal of Environmental Research and Public Health*, vol. 17, n. 9, 2020, pp. 1-21.

<sup>553</sup> Cfr. Mascio A., “Io porn. Il protagonismo pornografico in Internet.”, in Capecchi S., Ruspini E. (A cura di), *Media, corpi, sessualità. Dai corpi esibiti al cybersex*, Franco Angeli Editore, Roma, 2016, p. 183.

continua dove lo schermo può confondersi con la strada che si attraversa o il panorama che ci presenta il finestrino di un treno.<sup>554</sup>

In particolare, nel contesto del sex work online, il sesso virtuale è realizzato per mezzo della presenza effettiva, anche se in remoto, di almeno un soggetto: il desiderio riguarda non solo il piacere di guardare, ma il piacere di essere guardati, l'essere esposti a un pubblico, per mezzo di uno strumento di visione in diretta – come la web-cam. Il desiderio di essere presente, anche da lontano, attraverso il mostrarsi o il fruire, incrementa nei siti web dedicati al pornografico e al sex work online. La pornografia promette il protagonismo, “ricalcando in parte la logica del reality show, dove tutto è possibile perché la vita di chi vi partecipa si confonde con lo schema della produzione”<sup>555</sup> per dar vita a uno spettacolo che coincida sempre più con la realtà. Qui, la pornografia – intesa come strumento che presenta il sesso attraverso immagini e suoni – si adatta alle grammatiche di internet, articolandosi in modalità discorsive diverse: diventa un oggetto di scambio, un videogioco, social media, oppure l'argomento di una community. Ne consegue che l'interazione para-sociale suggerita da siti come OnlyFans subisce un'evoluzione, applicandosi ludicamente sul confine tra finzione e realtà: nel caso del cosplay sessualizzato i performer si vestono e interpretano personaggi immaginari, con una declinazione fortemente sessuale creando connessioni basate sull'attrazione sessuale e sull'interazione ludico-sessuale; nel caso delle *dating app*, gli utenti si impegnano in interazioni ludico-virtuali con potenziali partner romantici o sessuali, sperimentando una sorta di relazione simulata.

---

<sup>554</sup> *ivi*, p. 185.

<sup>555</sup> *ivi*, p. 197.

### 2.3 Il corpo ludico sessualizzato

#### *Cosplay come cultura e medium*

La pornografia digitale e del sex working, la trattazione del corpo come strumento, mezzo di comunicazione e performance deve tenere conto delle forme di interazione ludica che sono emerse nell'ultimo decennio e che hanno portato alla definizione del corpo in quanto prodotto ludico sessualizzato.<sup>556</sup> Il corpo diventa un terreno di gioco, in cui sono sperimentate diverse dinamiche di piacere, fantasie e ruoli – sessuali.<sup>557</sup> L'elemento ludico permette di superare i confini e le restrizioni sociali associate alla sessualità, consentendo alle persone di esprimersi liberamente e di vivere esperienze più creative, coinvolgendo una varietà di attività, come il cosplay, i *porn games* o l'eccitazione provocata dalla conoscenza dell'altro mediante piattaforme di socializzazione erotico-romantica. Il corpo ludico sessualizzato è soggetto all'economia dell'attenzione digitale, che Enrico Carocci definisce “la logica secondo cui i media offrono informazione e intrattenimento in cambio di attenzione [...] L'attenzione individuale e collettiva appare sempre più come un bene da attrarre e accumulare, di cui c'è scarsa disponibilità a fronte di una quantità enorme di informazione”.<sup>558</sup> La cultura mediale contemporanea, in questa prospettiva, è una cultura della ricerca, ovvero dell'allerta; gli schermi impiegati per accedere agli ambienti digitali assorbono l'individuo al punto da diventare gli ambienti *tout court* della quotidianità: portano in secondo piano ogni altra fonte di interesse, configurandosi in quanto interfaccia tra applicazioni, connettività e componenti tecnologiche che rendono possibili molteplici attività; richiedono una particolare intimità – si afferrano, vibrano, ci richiamano e si attivano con semplici operazioni tattili.<sup>559</sup> Ne consegue la possibilità di fruire dei corpi rappresentati sul display mediante forme di interazione ludica e, nel

---

<sup>556</sup> Il corpo ludico sessualizzato rappresenta l'espressione della sessualità attraverso l'impiego del gioco e dell'interazione ludica secondo differenti modalità e forme espressive: trattasi di un concetto che si riferisce alla trasformazione del corpo in uno strumento di esplorazione, piacere e divertimento sessuale. Cfr. Diamond L. M., Byers E. S., “Expanding the Sexual Umbrella: Exploring Individual and Dyadic Variations in Sexual Functioning”, in Milhausen R. R., Sakaluk J. K., Fisher D. T., Davis C. M., Yarber L. M. (A cura di), *Handbook of Sexuality-Related Measures*, Oxford University Press, Oxford, 2018, pp. 353-374.

<sup>557</sup> Nel contesto del cosplay e della pornografia Enrico Biasin affronta il concetto di fantasia in quanto involucro psichico, “contenitore dotato di compattezza, connessione e appartenenza, in grado di acconsentire al soggetto di poter veicolare un processo di trasformazione intima, che permette che delle sensazioni e delle emozioni impensabili divengano pensabili”. In rapporto alla pornografia, la fantasia acquista ancor di più una speciale valenza regolativa: quella di cerniera, o di interfaccia, tra la strutturazione di una realtà socialmente illecita che preme affinché venga rappresentata attraverso le tecnologie di una cultura – come quella del cosplay. Cfr. Biasin E., “Doppio sogno. L'exploit della pornografia audiovisiva attraverso la fantasia”, *Between*, vol. 5, n. 9, 2015, pp. 1-25.

<sup>558</sup> Carocci E., “In allerta. Economia dell'attenzione, emozioni inattive e soggettività mediale.”, in Carbone M., Dalmasso C. A., Bodini J. (A cura di), *I poteri degli schermi. Contributi italiani a un dibattito internazionale*, Mimesis, Milano, 2020, p. 191.

<sup>559</sup> *ibidem*.

caso specifico del sex work, di instaurare relazioni di carattere sessuale tra individui. Nicolle Lamerichs scrive che la *affect theory*<sup>560</sup> offre gli strumenti per analizzare tali fenomeni estetici e comportamentali, poiché l'affetto – inteso come il legame emotivo e sentimentale instaurato tra individui – permette una migliore comprensione dei modi di rappresentare l'identità online.<sup>561</sup> L'autrice applica la teoria al contesto del cosplay, dove i corpi *altri* presenti sullo schermo non sono solo quelli dei cosplayer, ma anche quelli dei personaggi rappresentati mediante l'abbigliamento. Da un punto di vista etimologico, cosplay è una contrazione delle parole *costume* e *play*, e si riferisce all'atto di ricreare l'aspetto di un personaggio della *popular culture* e di fingere di essere quel personaggio, generalmente in occasione di un evento pubblico o di una *convention*. Sebbene il termine sia emerso nella cultura vernacolare del nuovo millennio, il fenomeno risale alla Prima Convention Mondiale di Fantascienza tenutasi a New York nel 1939, riscuotendo successivamente un forte successo in Asia orientale.<sup>562</sup> Il cosplay non si limita unicamente al travestimento: recenti studi ne hanno specificato la dinamica ludica, in quanto attività di gioco che richiede consapevolezza dei suoi aspetti transmediali e commerciali.<sup>563</sup> Corpo e abbigliamento sono due aspetti cruciali nelle interazioni sociali non-cosplay; ma in questo contesto il corpo *media* tra il sé e il personaggio rappresentato. Talvolta il cosplay comporta cambiamenti fisici per ritrarre e interpretare un determinato personaggio: ciò avviene perché i fan non sono necessariamente attori in grado di interpretare un ruolo – la performance è delegata all'estetica, modellata sulla capacità di assomigliare il più possibile al personaggio rappresentato. Seguendo la lettura ludica del fenomeno,

---

<sup>560</sup> La teoria degli affetti, o *affect theory*, è un approccio multidisciplinare che studia le emozioni, le sensazioni e gli stati affettivi come forze centrali nella vita individuale e sociale: si concentra sull'impatto delle emozioni sulle esperienze, le relazioni e le dinamiche sociali, evidenziando come gli affetti siano costruiti, condivisi e come influenzino il comportamento umano. Cfr. Massumi B., *Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation*, Duke University Press, Durham, North Carolina, 2002.

<sup>561</sup> Cfr. Lamerichs N., "Embodied Characters: The Affective Process of Cosplay", in Lamerichs N., (A cura di), *Productive Fandom. Intermediality and Affective Reception in Fan Culture*, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2018, pp. 199-230.

<sup>562</sup> In Giappone il cosplay è più legato alla sfera pubblica di quanto non lo sia in Occidente: i cosplayer si riuniscono nei parchi del quartiere di Harajuku a Tokyo, le pratiche di costume fanno parte della cultura del consumo giapponese. È possibile acquistare articoli per cosplay in molti negozi – come parrucche e persino costumi completi – e la presenza di ristoranti per cosplayer attira i fan facendo vestire camerieri e cameriere come personaggi di manga, anime e videogiochi. *Ibidem*.

<sup>563</sup> Solitamente i costumi indossati dai cosplayer sono auto-costruiti o auto-assemblati, sebbene in alcuni casi possano essere acquistati integralmente presso negozi specializzati in Giappone o commissionati ad altri appassionati o sarti professionisti. Nei siti dedicati al cosplay, la progettazione delle pagine dei profili utente tiene in considerazione la presunzione che i consumatori creino personalmente i loro costumi e offre opzioni per discutere la realizzazione dei medesimi. Cfr. Seregina A., Weijo H. A., "Play at any cost: How cosplayers produce and sustain their ludic communal consumption experiences", *Journal of Consumer Research*, vol. 44, n. 1, 2017, pp.139-159; Crawford G., Hancock D., *Cosplay and the art of play: Exploring sub-culture through art*. Palgrave MacMillan, Londra, 2019.

Crawford e Hancock riscontrano un forte elemento di competizione tra i partecipanti: nelle *convention* il cosplay è istituzionalizzato e motivato mediante eventi specifici – sfilate di moda, set fotografici, gare di recitazione/immedesimazione.<sup>564</sup> Il cosplay emerge dunque in quanto pratica fortemente mediata: il costume indossato dal fan altro non è che un mezzo per esprimere apprezzamento per le narrazioni fittizie di cui è appassionato, motivandolo a leggere ed interpretare – *fisicamente* – e mettendoli in scena sotto forma di performance. Inoltre, i cosplayer si impegnano in un’attività ludica di finzione, ciò che Roger Caillois definisce *mimetismo*, vale a dire una categoria di gioco in cui la realtà è trasformata in uno scenario alternativo e artefatto.<sup>565</sup> Trattasi di individui che assumono una nuova identità temporanea, rendendo anonima quella originale, e confondendosi in ambienti ricchi di persone che la pensano allo stesso modo, con l’unico scopo di svolgere un’attività celebrativa, condividendo il piacere per una data storia o un universo narrativo. De Casanova, Benner-Levoy e Weirich affermano che nel momento in cui il corpo diventa un *medium* esso si definisce in quanto “consistenza carnale che può essere modellata attraverso allenamenti, abbigliamento e cosmesi”.<sup>566</sup> In altre parole, il cosplay si manifesta in quanto pratica attraverso la quale il corpo diventa estraneo assumendo una nuova identità: tale processo presenta una natura duale in cui il corpo mediato è contemporaneamente soggetto e oggetto del cosplay, manifestandosi in quanto affermazione corporea, di alienazione e liberazione dal sé. Gli autori aggiungono che nel contesto del cosplay il corpo si definisce come rappresentazione visiva “di una *fronte* e di una *faccia* di un testo drammaturgico prodotto attraverso interazioni e rituali individuali o collettivi”.<sup>567</sup> Nel suo studio sulle politiche performative del cosplay, Katarina Birkedal scrive che i cosplayer prestano estrema attenzione all’estetica delle narrazioni che cercano di *ri-creare* attraverso i travestimenti e le conseguenti performance corporee: “gli individui si collocano nelle narrazioni, favorendo il simulacro dell’universo che hanno scelto”.<sup>568</sup> La distanza identitaria tra performer e personaggio è evidenziata, secondo l’autrice, dalla perdita del nome proprio

---

<sup>564</sup> In tutti i casi sono riprese le caratteristiche distintive delle singole pratiche, per cui ad esempio nel caso della sfilata, è opportuno aspettarsi la presenza di una passerella o un palco dove i cosplayer possono mostrare i loro costumi da varie angolazioni. Cfr. Crawford G., Hancock D., *op. cit.*

<sup>565</sup> Cfr. Caillois R., *Man, play and games*, University of Illinois Press, Chicago, 1961.

<sup>566</sup> Cfr. de Casanova D., Benner-Levoy J., Weirich C., “All the World’s a Con: Frontstage, Backstage, and the Blurred Boundaries of Cosplay”, *Symbolic Interaction*, 2020, p. 12.

<sup>567</sup> *ivi*, p. 16.

<sup>568</sup> Birkedal K., “The Politics of Performance: Gender Identity in Cosplay”. *E-International Relazioni*, 2016, p. 2.

dell'individuo, a cui si sostituisce quello della maschera – al punto che l'identità sessuale del performer perde di significato.<sup>569</sup>

Sebbene il cosplay sia un'attività propria delle dinamiche fandom, la comunità dei cosplayer non è priva di controversie di natura sessuale. Molti personaggi femminili della cultura popolare e dei media sono iper-sessualizzati nel loro design, indipendentemente dal genere, e nella conseguente trasposizione carnale in cosplay. Le donne si identificano con questi personaggi per amore del personaggio e del contesto narrativo in cui è situato. Laddove l'economia dell'attenzione e la teoria degli affetti possono suggerire la decodificazione e immedesimazione con un personaggio femminile sessualizzato nel contesto di origine e nuovamente erotizzato con il travestimento, vi è un secondo caso, – interpretativo – per cui alcuni cosplayer ri-disegnano e ri-modellano personaggi non sessualizzati con lo scopo di apparire più sensuali, enfatizzando sia gli aspetti corporei sia gli atteggiamenti.<sup>570</sup> Le motivazioni che spingono le cosplayer a re-interpretare personaggi fittizi in chiave sessuale sono molteplici: in un recente studio, De Casanova e Benner-Levoy sostengono che alcune donne nella comunità cosplay scelgono di indossare costumi e travestimenti sessualizzati poiché questa scelta le fa sentire responsabilizzate e aumenta la loro fiducia – vestendo i panni dei loro personaggi preferiti, paradossalmente, esprimono se stesse, senza remore o timori.<sup>571</sup> Inoltre, gli autori affermano che i videogiochi e i fumetti presuppongono le dinamiche di soggettivazione sottese al *male gaze*:<sup>572</sup> Molteplici ricerche hanno descritto le conseguenze dell'oggettivazione delle

---

<sup>569</sup> In questo contesto, di ha a che fare con il cosiddetto *crossplaying* – gioco incrociato – per cui gli individui assumono i panni e si comportano come personaggi fittizi appartenenti al sesso opposto. È ipotesi generale che il genere e la sessualità non costituiscano un problema per i cosplayer, così come per le comunità di fan legate alla pratica. Il cosplay cross-gender o *crossplaying* è un'attività abbastanza comune nel cosplay: Jonathan Broussard ha esaminato i modi in cui i cosplayer maschi costruiscono la loro mascolinità attraverso il cosplay e spiega come gli uomini possano utilizzare il travestimento, spesso associato alle donne, per confermare la loro mascolinità mentre mettono in mostra i propri corpi. Inoltre, alcuni cosplayer hanno forti preferenze di genere e amano il *crossplaying*, mentre altri guardano alle caratteristiche fisiche di uomini e donne specifici. Cfr. Broussard J., “(Ad)Dressing Masculinity: Male Cosplay Performance at Fan Cons”, *Southern Anthropologist*, vol. 34, n. 1, 2009.

<sup>570</sup> Tra i casi più emblematici vi è quello della cosplayer americana Jessica Nigri, la cui fama è dovuta alle sue capacità di re-interpretazione di personaggi appartenenti a videogiochi, film e manga secondo una chiave di lettura fortemente sessualizzante – si prenda in esempio il cosplay della creatura Pikachu della serie di videogiochi Pokémon il cui design prevede un top giallo scollato che rivela il décolleté e il ventre, abbinato a una gonna corta per sessualizzare questo personaggio. Vedi *Figura 19*.

<sup>571</sup> Cfr. de Casanova D., Benner-Levoy J., “Fantastic Bodies: navigating ideals of beauty in cosplay”, in Craig M. L., (A cura di), *The Routledge Companion to Beauty Politics*, Routledge, Londra, 2021, pp. 133-144.

<sup>572</sup> Il concetto di *male gaze* – sguardo maschile – è stato introdotto dalla critica femminista Laura Mulvey negli anni Settanta: indica il punto di vista dominante e sessualizzato del cinema tradizionale, in cui lo sguardo dello spettatore è incentrato sugli oggetti del desiderio femminile, presentati come elementi di piacere estetico, erotico e sessuale. Il *male gaze* rappresenta “un'oppressione patriarcale che riduce le donne a oggetti di spettacolo” e nega loro un'esperienza soggettiva autonoma. Cfr. Mulvey L., “Visual pleasure and narrative cinema”, in Mulvey L. (A cura di), *Visual and other pleasures*, Palgrave Macmillan, Londra, 1989, pp. 14-26.

donne e del corpo femminile. Le donne oggettivate sono spesso percepite come immorali, di scarsa intelligenza e meno capaci di altri di svolgere compiti complessi: questo pregiudizio è prevalente nella comunità del cosplay, dove gli uomini affermano che le donne che si impegnano in cosplay sessualizzati sono “bimbette”, “troie” o “puttane”.<sup>573</sup> Mediante il cosplay, si esercita una forma di auto-sessualizzazione – *self-sexualization* – concettualmente molto simile all’auto-oggettivazione – *self-objectification* –, ma si concentra maggiormente sul processo di sessualizzazione del corpo femminile per attribuirvi un maggior valore sociale: le donne apprendono e affermano che per avere valore nella *società delle reti* devono apparire attraenti agli occhi degli altri, in particolare degli uomini. Emerge quindi l’identità sociale di quelle che Suzanne Scott definisce *fake geek girls* nel suo omonimo saggio:<sup>574</sup> il concetto riflette l’idea che le donne fingono interesse per i testi della *popular culture* – quali videogiochi, film, manga, anime ecc. –, considerata una comunità dominata dagli uomini, al fine di attirare l’attenzione di questi ultimi.<sup>575</sup> Rouse e Salter affermano che la sessualizzazione dei cosplay attorno a franchise tipici della *geek culture* è inevitabile, data la corrispondente sessualizzazione dei costumi dei personaggi stessi, che spesso esagerano le caratteristiche sessuali fino all’impossibilità anatomica – in media come i fumetti di supereroi.<sup>576</sup> Critiche simili a quelle fatte alle *fake geek girls* sono rivolte a quelle cosplayer che decidono di affermare il proprio *empowerment* femminile coniugando cosplay e sex work sulla piattaforma

---

<sup>573</sup> Sono qui tradotte letteralmente le parole impiegate dall’articolo provocatorio di Zachary Bryonhelm intitolato “Why cosplay girls annoy the shit out of me”. Cfr. Bryonhelm Z., “Why cosplay girls annoy the shit out of me”, *Zacharybryonhelcm.com*, 2012.

<sup>574</sup> L’espressione inglese è composta da tre termini differenti: *fake* – finto –, *girls* – ragazze –, e *geek*. Quest’ultimo termine non presenta una traduzione in italiano: descrive una persona appassionata, esperta e fortemente interessata a una particolare area tematica, come la tecnologia, i videogiochi, i fumetti, la fantascienza o l’informatica. Un *geek* è spesso caratterizzato dalla conoscenza approfondita e dalla dedizione a un determinato campo di interesse, che può manifestarsi attraverso il collezionismo, la partecipazione a eventi specializzati, il cosplay e l’approfondimento degli argomenti tramite studi personali. Ne consegue l’esistenza di una *geek culture*, costituita dall’insieme di interessi, valori, stili di vita e modi di interagire che emergono dalla comunità dei geek, includendo elementi come il fandom, la condivisione di conoscenze, l’umorismo e l’identificazione con personaggi e storie della popular culture. Cfr. Jenkins H., Ford S., Green J., *Spreadable media. I media tra condivisione, circolazione, partecipazione*, Apogeo, Milano, 2013.

<sup>575</sup> Secondo l’autrice la nozione di *fake geek girl* è strettamente connessa alle forme di cosplay sessualizzato, poiché le donne che si impegnano nel cosplay – soprattutto con costumi considerati provocatori – affrontano critiche e dubbi sulla loro autenticità e sulla legittimità della loro partecipazione alla cultura *geek*. Si pone dunque una riflessione circa le dinamiche di genere nelle pratiche fandom, in cui le donne devono dimostrare la loro competenza e autenticità, mentre gli uomini – bianchi ed eterosessuali – sono considerati automaticamente come *veri fan*. Cfr. Scott S., *Fake Geek Girls: Fandom, Gender, and the Convergence Culture Industry*, New York University Press, New York, 2019.

<sup>576</sup> Cfr. Rouse L., Salter A., “Cosplay on Demand? Instagram, OnlyFans, and the Gendered Fantpreneur”, *Social Media & Society*, vol. 3, 2021, pp. 1-14.

OnlyFans.<sup>577</sup> Qui, l'*empowerment* è ottenuto mediante le forme di monetizzazione e le dinamiche di attenzione – sociale – promosse dai fan: Suzanne Scott definisce la tendenza al finanziamento dal basso da parte dei fan su OnlyFans come *fan-ancing*, osservando che questo porta alla creazione di “un’economia morale, nel momento in cui i fan sono esplicitamente corteggiati come finanziatori principali di un progetto – fotografico, audiovisivo, più o meno erotico”;<sup>578</sup> attraverso il cosplay, l’economia del *fan-ancing* presenta un’ulteriore estensione: i performer/cosplayer sono giudicati contemporaneamente in base alla loro performance di appassionati e sono soggetti ai desideri dei fan, che impongono aspettative su ciò che è prodotto.

Il cosplay si fonde con il sex work su OnlyFans, permettendo ai creatori di offrire contenuti sessuali a pagamento basati sui personaggi fittizi che interpretano. Il rapporto tra sex work e cosplay mediato da OnlyFans si presta ad analisi multi-prospettiche. Da un lato, il sito consente ai performer di concretizzare fantasie e desideri dei fan attraverso l’incarnazione sessualizzata dei personaggi amati – coinvolgendo i propri interessi e passioni ed esplorando la sessualità in modo sicuro e consensuale. Dall’altro lato, il cosplay sessualizzato su OnlyFans dimostra come l’erotismo e la sessualità si intreccino con la *popular culture* contemporanea: i fan che desiderano vedere i propri personaggi preferiti in contesti pornografici trovano nell’interazione con i performer su OnlyFans una forma di gratificazione sessuale che va oltre la semplice fruizione passiva di media convenzionali. I processi di finanziamento dal basso – ciò che Scott definisce *fan-ancing* – sono il punto cardine a cui ruota l’intera piattaforma, ma non costituiscono un’unicità di OnlyFans. Come menzionato in precedenza, essi permeano i modelli economici delle piattaforme di game live streaming come Twitch e di porn live streaming come Jerkmate. Il punto di origine si trova nell’idea di *crowdfunding*, espediente che ha trovato un’applicazione efficace sia nel contesto pornografico che in quello videoludico. Belleflamme, Omrani e Peitz spiegano che il *crowdfunding* è un modello di finanziamento che coinvolge la raccolta di fondi da parte di un ampio bacino di persone, spesso tramite piattaforme online, consentendo agli individui, a imprese o organizzazioni di presentare un

---

<sup>577</sup> Il concetto di *empowerment* – responsabilizzazione – si riferisce all’aumento della consapevolezza, dell’autonomia e della capacità di agire di un individuo o di un gruppo, permettendogli di influenzare e migliorare la propria situazione – sociale, economica, culturale. Si tratta di un processo che promuove la partecipazione attiva, la fiducia in sé stessi e l’acquisizione di risorse per il cambiamento positivo. Cfr. Zimmerman M. A., “Empowerment theory: Psychological, organizational, and community levels of analysis”, in Rappaport J., Seidman E. (A cura di), *Handbook of community psychology*, Plenum Publishers, New York, pp. 166-180.

<sup>578</sup> Scott S., *op. cit.*

progetto o un'idea e chiedere il sostegno finanziario di una comunità di sostenitori.<sup>579</sup> Considerato lo stretto legame tra *geek culture* e *cosplay culture* non sorprende che OnlyFans si presenti come catalizzatore di processi economici ispirati al *crowdfunding*, mantenendo l'interesse per quel settore dell'intrattenimento che coinvolge cinema, animazione e videogiochi. Relativamente a quest'ultimo contesto mediale e al suo rapporto con quello pornografico, nel loro studio di Patreon, Lankoski e Dymek affermano che una specifica tipologia di videogiochi ha ottenuto popolarità grazie a processi di crowdfunding: i *porn games*.

### *Porn games e interazioni virtuali*

Denominati anche “giochi erotici”, questi prodotti si focalizzano sulla rappresentazione e l'interazione sessuale: variano in termini di complessità e contenuti, spaziando da semplici rompicapo con tematiche erotiche a simulazioni interattive di esperienze sessuali.<sup>580</sup> I *porn games* offrono un'esperienza di intrattenimento sessuale virtuale, consentendo agli utenti di controllare e personalizzare le interazioni sessuali con avatar-partner virtuali.<sup>581</sup> Ancora prima di avere giochi erotici completi, Lankoski e Dymek ne attestano la presenza sotto forma di produzioni amatoriali realizzate attraverso l'impiego di modifiche videoludiche che rimuovono o alterano gli indumenti indossati dai personaggi virtuali, integrano giocattoli sessuali e dialoghi espliciti nell'esperienza di

---

<sup>579</sup> Attraverso contributi di importi variabili, il *crowdfunding* – traducibile con “raccolta dal popolo” – permette di raccogliere fondi per realizzare un obiettivo specifico, come lo sviluppo di un prodotto, la realizzazione di un film o il finanziamento di iniziative sociali. Questo approccio decentralizzato offre l'opportunità di coinvolgere una vasta gamma di persone nel sostegno di progetti di loro interesse e nel corso del tempo sono emerse piattaforme digitali dedicate a specifiche tipologie di progetto; tra le più note si menzionano: Kickstarter – specializzata nel finanziamento di progetti creativi, artistici e innovativi, come videogiochi e gadget tecnologici; Indiegogo – offre supporto finanziario a una vasta gamma di progetti, tra cui arte, musica, film e iniziative di beneficenza; GoFundMe – si concentra sul finanziamento di cause personali, raccolta fondi per spese mediche, emergenze familiari e aiuti umanitari; Patreon – rivolta ai creatori di contenuti online, impiegata per sostenerne qualsiasi attività (incluso il sex work); Seedrs – specializzata nel crowdfunding per le startup, permette agli investitori di acquistare quote di azioni o quote di società emergenti. Cfr. Belleflamme P., Omrani N. and Peitz M., “The economics of crowdfunding platforms”, *Information Economics and Policy*, vol. 33, 2015, pp.11-28.

<sup>580</sup> Nel contesto delle interazioni virtuali pornografiche si rammenta che oltre al lancio di diversi gadget elettronici per il divertimento intimo, e l'abilitazione di numerosi filmati ai visori per la realtà virtuale, Pornhub è stato il primo sito a puntare sulla sincronizzazione tra video riprodotto e *sex toys* abilitati. Grazie a molteplici partnership con i produttori di sex toys più presenti sul mercato americano, il sito è stato in grado di codificare alcuni dei suoi video per inoltrare dei segnali precisi agli strumenti, affinché venga seguita la scena mostrata e si possano riprodurre le medesime sensazioni tattili.

<sup>581</sup> Tanto i *porn games* quanto i fenomeni di *cosplay* sessualizzato si basano sull'interazione tra sessualità e popular culture, sfruttando l'immaginario collettivo dei personaggi e delle storie che circondano il mondo dei fumetti, dei film e dei videogiochi. In altre parole, sono forme di intrattenimento sessuale che permettono alle persone di esplorare i propri desideri e fantasie offrendo un'alternativa alle esperienze sessuali tradizionali. Cfr. Lankoski P., Dymek M., “Patreon and Porn Games: Crowdfunding Games, Reward Categories and Backstage Passes”, *Proceedings of DIGRA 2020*, 2020, pp. 1-18.

gioco.<sup>582</sup> Analogamente all'evoluzione della pornografia digitale, grazie ad internet, i *porn games* seguono la medesima traiettoria tracciata dal NetPorn, integrandosi con la cultura del *camming* – per cui le performer che si esibiscono in spettacoli in streaming giocano a *porn games* durante lo spettacolo.<sup>583</sup> Analizzando il rapporto tra videogiochi e sesso, Tanya Krzywinska osserva che nell'industria videoludica dell'occidente vi è “proporzionalmente poco sesso rispetto ad altri media” e che “in Giappone, i videogiochi di ruolo con contenuti pornografici sono più diffusi rispetto all'editoria videoludica occidentale”.<sup>584</sup> Tuttavia, il sesso ha una lunga storia legata allo sviluppo del mercato videoludico. I primi videogiochi in giocatore singolo che presentano contenuti sessuali sono pubblicati per le console videoludiche a partire dagli anni Ottanta. *Soft Porn Adventure* (Online systems 1981), *Artworx Strip Poker* (Artworx 1982), *Mystique Presents Swedish Erotica: Bachelor Party* (American Multiple Industries 1982) e *Custer's Revenge* (American Multiple Industries 1983) sono i primi *porn games* distribuiti, caratterizzati da una grafica a bassa risoluzione che lasciava molto più spazio all'immaginazione erotica che all'effettivo gameplay. Negli anni Novanta, lo sviluppo tecnologico visivo da un lato e quello di internet dall'altro, portano a una risoluzione migliore delle immagini dei videogiochi fornendo un canale non regolamentato per i *porn games*. Ne consegue la proliferazione di giochi erotici gratuiti esperibili in rete e noti come *browser games* o *flash games*.<sup>585</sup> Nel nuovo contesto dei *porn games* si sviluppa presto un sottogenere che riscuote particolare popolarità: il *dating simulator* – o *dating sim* –, vale a dire videogiochi che si concentrano sulla simulazione di relazioni romantiche o appuntamenti. Solitamente si presentano come giochi interattivi in cui gli utenti assumono il ruolo di un soggetto

---

<sup>582</sup> Nel contesto delle modifiche videoludiche, siano esse *mod* o *patch*, è opportuno menzionare il caso di *Grand Theft Auto: San Andreas*, primo capitolo della serie omonimia sviluppata da Rockstar Games che introduce tematiche sessuali. Gli sviluppatori si cimentano con questo tema in diversi modi, dal rapporto sessuale tra il protagonista e la sua compagna alla prostituzione vera e propria. Queste caratteristiche non sono disponibili quando il gioco è rilasciato: solo in un secondo momento dalla prima distribuzione, la software house rende disponibile scene e azioni legate al tema della sessualità. Prima della distribuzione della *patch* da Rockstar Games, alcuni *modder* scoprono nel codice del gioco i *file* riferiti ai contenuti pornografici e li distribuiscono su internet, denominando questa nuova *patch* *Hot Coffee*. Dopo numerose proteste e cause in tribunale contro Rockstar Games, il gioco è riclassificato per il solo pubblico maggiorenne; ne comporta il ritiro dalla distribuzione in molti punti vendita. Cfr. Retez R., *Machinima vernacolare*, Concrete Press, San Francisco, California, 2020.

<sup>583</sup> Attraverso il *crowdfunding*, questa tipologia di videogiochi manda in cortocircuito il tradizionale modello di finanziamento e commercializzazione dell'industria videoludica, trasponendo finanziatore e consumatore in un rapporto *prosumer*-investitore. Cfr. Lankoski P., Dymek M., *op. cit.*

<sup>584</sup> Cfr. Krzywinska T., “The Strange Case of the Misappearance of Sex in Video Games”, in Fromme J., Unger A. (A cura di), *Computer Games and New Media Cultures*, Springer, Dordrecht, 2012, p. 151.

<sup>585</sup> Trattasi di una tipologia di videogioco che è eseguita direttamente in un browser web, senza richiedere l'installazione di software aggiuntivo. Questi giochi sono progettati per essere giocati online e possono variare notevolmente in termini di complessità e genere. Cfr. Consalvo M. “Playing on the edge: On the relationship between digital games and browsing”, *Games and Culture*, vol. 11, n. 4, 2016, pp. 336-355.

protagonista e devono prendere decisioni che influenzano lo sviluppo della storia e delle relazioni con altri personaggi. L'obiettivo principale dei *dating simulator* è quello di creare una connessione emotiva con i personaggi virtuali e offrire un senso di gratificazione attraverso il successo dato dalla conquista romantica del soggetto desiderato. Emily Taylor osserva che i *dating sim* contenenti elementi pornografici espliciti sono popolari in Giappone e sono noti con l'appellativo *eroge*.<sup>586</sup> Ana Matilde Sousa ricostruisce la storia degli *eroge*: nel 1982, la software house giapponese Koei introduce con successo il primo *eroge* – *Night Life* – che presenta immagini sessualmente esplicite con schematici contorni in bianco e nero. Altre aziende seguono le sue orme, concependo i primi *eroge* con una grafica in stile anime che si adatta sia al display del PC che alle ridotte capacità di memorizzazione dei floppy disk. In questa prima fase, gli *eroge* non presentano trame complesse e strutturate ma si concentrano unicamente sui contenuti pornografici proposti: in breve tempo i consumatori perdono interesse, poiché in grado di trovare contenuti simili in media più economici, come i manga o le visual novel. Nonostante i successivi tentativi di intersecare l'*eroge* con generi narrativamente più sofisticati – come il gioco di ruolo – la qualità delle componenti narrative è compromessa dalla promiscuità obbligatoria del protagonista.<sup>587</sup> Nella prima metà degli anni Novanta, *Doukyuu-sei* (ELF Corporation 1992) propone una soluzione: al fine di creare trame più dettagliate e coinvolgenti senza ridurre le scene erotiche, il gioco propone storie specifiche per ciascun personaggio femminile. In questo modo, il giocatore può approfondire la relazione con la ragazza che preferisce e, se lo desidera, può vivere l'esperienza ludica con un personaggio femminile differente in una nuova storia.<sup>588</sup> Secondo Mari Mikkola l'affermazione del *dating simulator*, mantiene tale architettura, in cui ogni personaggio femminile corrisponde a un ramo narrativo giocabile.<sup>589</sup> Una tale strutturazione dell'esperienza di gioco comporta un ulteriore

---

<sup>586</sup> Trattasi di un sottogenere dei *dating sim* che include contenuti sessualmente espliciti, raramente esportati nei mercati occidentali. Abbreviazione di *erotic game*, combina elementi di narrativa e gameplay con contenuti erotici e pornografici, rivolgendosi ad un pubblico adulto e proponendo un contesto in cui l'obiettivo è sviluppare una relazione romantica o sessuale con uno o più personaggi virtuali. Plasmata sia dai vincoli tecnologici e di mercato che dalla loro nascita nella sottocultura *otaku* – termine giapponese riconducibile a quello di *geek* che denota appassionati ossessivi di anime, manga o cultura popolare giapponese –, la storia dei *porn games* inizia e in qualche misura è intercambiabile con quella degli *eroge*: questi sono il risultato di una rivalità interna tra produttori giapponesi che cercano di affermarsi nel fiorente, ma temibilissimo, mercato degli home computer dei primi anni Ottanta. Cfr. Taylor E., “Dating-Simulation Games: Leisure and Gaming of Japanese Youth Culture”, *Southeast Review of Asian Studies*, vol. 29, 2007, pp. 192-208.

<sup>587</sup> Cfr. Sousa M. A., “The screen turns you on : lust for hyperflatness in Japanese girl games”, *POS-ECRA: Dispositivo, Medium e Conceito*, 2014, pp. 238-248.

<sup>588</sup> Vedi *Figura 20*.

<sup>589</sup> Cfr. Mikkola M., “Pornographic videogames: a feminist examination”, in Robson J., Tavor G. (A cura di), *The Aesthetics of Videogames*, Routledge, New York, 2018, pp. 212-227.

cambiamento: il contenuto pornografico alla base dei *dating sims* è diluito a scapito del melodramma delle storie, si concentra quasi esclusivamente nella prima metà del gioco, lasciando le restanti dieci ore a un dramma astratto composto da elementi (erotici e ludici) inesplorati. Ciò accade poiché, come scrive Taylor:

l'eccesso melodrammatico è una questione di corpo, di risposte fisiche, e dunque la commistione tra melodramma e pornografia non sorprende [...] i *dating sims* abbracciano lo strappalacrime e il batticuore e li riducono allo scheletro, lasciando spazio al godimento del meccanismo ludico che genera l'impianto del melodramma.<sup>590</sup>

In altre parole, la mediazione incarnata dalla materialità della tecnologia è investita eroticamente da meccaniche di ripetizione e interruzione del gioco: l'architettura dei percorsi ludici e il design frammentato delle scene pornografiche, così come il flusso narrativo segmentato in un ritmo determinato dal costante clic del mouse, sono necessari per la progressione del *dating simulator* – sia dal punto di vista narrativo che ludico e sessuale. Tale schema interattivo e percettivo permea le relazioni sociali e l'interazione virtuale anche al di fuori degli ambienti virtuali dei *dating simulator*, condividendo una correlazione significativa con le app di incontri online. Entrambi si concentrano sull'esplorazione delle dinamiche romantiche-erotiche e sulla possibilità di creare connessioni emotive attraverso piattaforme digitali. Laddove i *dating simulator* offrono un'esperienza totalmente ludica in cui i giocatori assumono il ruolo di un avatar e interagiscono con potenziali partner romantici attraverso scelte e dialoghi virtuali, le app di incontri forniscono un mezzo pratico con lo scopo di connettersi con altre persone in base a interessi e preferenze comuni. Abolfathi e Santamaria dichiarano che entrambe le modalità offrono una forma di intrattenimento e consentono agli utenti di esplorare le relazioni virtuali attraverso modalità ludiche: se i *dating simulator* offrono una narrazione strutturata e guidata dallo sviluppatore, le app di incontri lasciano agli utenti il controllo delle proprie interazioni e decisioni, con effetti *reali* sulla propria quotidianità.<sup>591</sup> Essendo questa costantemente mediata, le interazioni sono facilitate dai mezzi tecnologici, e concentrarsi sulle relazioni facilitate dalle app di incontri è esemplificativo dei modi in cui le tecnologie stanno cambiando il modo in cui gli individui comunicano e si connettono gli

---

<sup>590</sup> Taylor T. L., *Play between worlds: Exploring online game culture*, Cambridge, Massachusetts, 2009, p. 44.

<sup>591</sup> Cfr. Abolfathi N., Santamaria S., "Dating Disruption — How Tinder Gamified an Industry", *MIT Sloan Management Reviews*, 2020.

uni con gli altri. In questo contesto, le strategie di auto-presentazione – *self presentation*<sup>592</sup> – non sono solo importanti – poiché gli altri useranno queste informazioni per determinare se perseguire la relazione – ma diventano una questione di performance, necessaria per la costruzione di un'identità sociale il cui scopo è la costruzione di una relazione platonica, romantica o erotica, a seconda degli obiettivi degli utenti.<sup>593</sup> I software e le *mobile app* di incontri nascono per facilitare le relazioni interpersonali, mediando l'esperienza attraverso forme di interazione ludica, applicando il concetto di *gamification*, che Woodcock e Johnson definiscono:

la gamification è una strategia di progettazione che implementa elementi di gioco in contesti non ludici: si manifesta e modella i sistemi culturali e sociotecnici ed è intenzionalmente implementata come strategia di progettazione per garantire che i servizi forniscano il feedback positivo e l'esperienza presente nei buoni giochi. La gamification è anche un sottoinsieme di altre strategie motivazionali, come l'auto quantificazione e le funzionalità di social networking: queste strategie si sono rivelate efficaci per incoraggiare determinati comportamenti, come l'interazione sociale o gli obiettivi educativi.<sup>594</sup>

Secondo Xiayi Li, applicando la logica del gioco alla quotidianità, è probabile che le persone siano auto-motivate e impegnate nelle attività, anche in assenza di un chiaro obiettivo estrinseco: le applicazioni di *dating* soggette a gamification esemplificano tale fenomeno.<sup>595</sup> Tra le più note dating app che fanno un importante uso dei sistemi di gamification è opportuno menzionare in questa sede Tinder: app d'incontri rilasciata nel 2012, si basa sulla localizzazione in tempo reale e ha sostituito i tradizionali siti di incontri online – come eHarmony, Match.com, Zoosk, OkCupid. A differenza di altri siti e applicazioni di incontri che richiedono agli utenti complicate procedure di iscrizione,

---

<sup>592</sup> Cfr. Goffman E., *op. cit.*

<sup>593</sup> Il dating online è un sistema di *self-presentation* digitale per persone alla ricerca di relazioni personali, romantiche o sessuali, che ha ottenuto popolarità alla fine degli anni Novanta. Tuttavia, lo sviluppo dei dispositivi mobili digitali ha fatto entrare il dating online nell'era *mobile*, dai personal computer agli smartphone, dai grandi schermi ai piccoli touch screen, dalla messaggistica alla comunicazione istantanea. Cfr. Li X., "The Gamification of Dating: Tinder and Game-playing on Reddit communities", *Student Work*, The University of Melbourne, 2018.

<sup>594</sup> Woodcock J., Johnson M.R., "Gamification: What it is, and how to fight it", *The Sociological Review*, vol. 66, n. 3, 2018, p. 551.

<sup>595</sup> Cfr. Li X., *op. cit.*

Tinder, con le sue regole uniche di *swiping* e *matching*<sup>596</sup> ha reso gli incontri online più accessibili.<sup>597</sup> Finkel *et al.* osservano che gli ambienti online come quelli proposti da Tinder – in cui gli utenti si presentano tramite contenuti testuali e fotografici – offrono agli individui una maggiore capacità di controllare la propria auto-rappresentazione; in alcuni casi può portare a forme di comunicazioni falsificate, poiché “le informazioni che gli utenti presentano nei loro profili tendono a non essere del tutto veritiere”.<sup>598</sup> Secondo i ricercatori, ciò è giustificato dal fatto che a volte le persone non hanno un’accurata percezione di sé – gli utenti si impegnano in un’auto-presentazione strategica quando costruiscono i loro profili Tinder, proprio come negli appuntamenti tradizionali. Tinder basa la totalità dell’esperienza utente sull’aspetto visivo e fotografico dell’altro, poiché gli individui valutano principalmente le foto dei profili durante il processo di *swipe*, prestando minore attenzione a eventuali descrizioni testuali e interessi socio-culturali.<sup>599</sup> Tinder non è stato progettato per risolvere in via definitiva l’individuazione di un partner, ma per fornire ed estendere l’immaginazione, le fantasie e le possibilità degli utenti riguardo agli individui, ai corpi e ai volti che potrebbero incontrare un giorno nella *realtà*. Attraverso la semplicità del meccanismo dell’app – continua a scorrere e le persone creeranno connessioni –, i *giocatori* di Tinder si intrattengono e si concedono di rimanere nell’ambiente di gioco sicuro, controllato e auto-immaginato.<sup>600</sup>

---

<sup>596</sup> Laddove il termine *swiping* nel contesto di Tinder si riferisce all’azione di scorrere tra i profili degli utenti dell’applicazione, esprimendo un interesse o un disinteresse tramite un semplice movimento del dito sullo schermo, il *matching* si verifica quando due utenti mostrano un reciproco interesse, creando una connessione virtuale. La combinazione dei due meccanismi consente agli utenti di esplorare rapidamente una vasta gamma di profili e selezionare le potenziali corrispondenze in base all’attrazione reciproca. Cfr. Abolfathi N., Santamaria S., *op. cit.*

<sup>597</sup> Durante la fase di *swiping*, se due utenti mostrano interesse reciproco si crea un *match*, a cui consegue l’apertura di una finestra di chat in cui avviare la conversazione. Al fine di “far incontrare” gli utenti, Tinder impiega un algoritmo che tiene conto di diversi fattori, come la posizione, gli interessi comuni e i comportamenti di *swiping* degli utenti. Nel 2015 Tinder ha implementato un secondo algoritmo denominato *Tinder Plus* che limita il numero di *swiping* ogni dodici ore, azione che mirava a’efficacia dell’applicazione. La popolarità di Tinder è cresciuta esponenzialmente durante la pandemia da COVID-19, attraendo milioni di utenti in tutto il mondo, influenzando le dinamiche degli incontri online, cambiando il modo in cui le persone cercano e si connettono con potenziali partner romantici o sessuali. Cfr. Barrada J.R., Castro Á., “Tinder users: sociodemographic, psychological, and psychosexual characteristics”, *International journal of environmental research and public health*, vol. 17, n. 21, 2020.

<sup>598</sup> Cfr. Finkel E. J., Eastwick P. W., Karney B. R., Reis H. T., Sprecher S., “Online Dating: A Critical Analysis from the Perspective of Psychological Science”, *Psychological Science in the Public Interest*, vol. 13, n. 1, 2012, pp. 3-66.

<sup>599</sup> Un interesse di questo tipo comporta conversazioni basate sul *sexting*, vale a dire la condivisione di messaggi di testo con metafore e suggestioni sessuali: il *sexting* è diventato una pratica diffusa nell’epoca in cui la tecnologia digitale consente la comunicazione online e mina la differenza tra reale e virtuale ed è diventata di uso comune nei siti e nelle applicazioni di incontri. Cfr. Geeng C., Hutson J. Roesner F., “Usable security: Studying people’s concerns and strategies when sexting”, *Proceedings of the Sixteenth USENIX Conference on Usable Privacy and Security*, 2020, pp. 127-144.

<sup>600</sup> Cfr. Finkel E. J., *et al.*, *op. cit.*

Il successo di Tinder spiega la comparsa di applicazioni concorrenziali che hanno cercato di affermarsi in nicchie di mercato specifiche, differenziandosi in termini di target e orientamenti sessuali degli utenti. Laddove Tinder è ampiamente utilizzato da persone eterosessuali o bisessuali, app come Grindr,<sup>601</sup> sono principalmente rivolte a uomini omosessuali, bisessuali e *queer*, focalizzate sulla creazione di connessioni sessuali e incontri casuali. Grindr fa parte di quell'insieme di applicazioni mobile a cui Evangelos Tziallas fa riferimento con l'acronimo *GMSNA – gay male social networking applications*: non sono solo giochi, ma “piattaforme pornografiche gamificate che sono riuscite a integrarsi nella vita quotidiana degli uomini omosessuali appropriandosi delle logiche ludiche e fondendole con una cultura mediatica amatoriale che ha messo in primo piano l'auto-rappresentazione” e la conseguente creazione di contenuti sessualmente espliciti.<sup>602</sup> Le applicazioni *GMSNA* riscuotono successo perché rendono l'interazione più leggibile, piacevole e apparentemente trasparente e controllabile per una generazione di giovani uomini cresciuti con l'elettronica e che trascorrono una quantità significativa di tempo immersi in ambienti virtuali: hanno sostituito gli obiettivi e le ricompense tipiche dei videogiochi – come il raggiungimento di un punteggio elevato e l'accumulo di trofei –, con la promessa di un archivio di immagini erotiche e chat di *sexting* in continua espansione. È dunque possibile affermare che le *dating app* si comportano alla stregua dei *dating simulator* sopracitati: ambienti digitali che forniscono ai giocatori/performer la possibilità di raggiungere una varietà di obiettivi selezionabili soggettivamente.<sup>603</sup>

Cosplay, *porn games* e *dating app* dimostrano la presenza di una nuova modalità di presentazione del sé e del corpo, strettamente connessa alla rappresentazione fotografica corporea, presentata attraverso espressioni di interazione ludica che attingono ai meccanismi, ai linguaggi e ai contesti narrativi videoludici per generare performance e processi identitari eterogenei. I tre termini e le loro concettualizzazioni precedentemente esposte sono necessarie per spiegare ulteriori fenomeni e pratiche quotidiane della vita degli streamer e sex worker oggetto di indagine qualitativa all'interno

---

<sup>601</sup> Nonostante abbia riscosso successo solo in tempi recenti, l'app di incontri Grindr è stata distribuita nel 2009, ed è una delle prime app ad adottare la tecnologia di geolocalizzazione. Rispetto a Tinder, Grindr offre diverse funzionalità per agevolare le interazioni: gli utenti possono indicare i propri interessi e preferenze attraverso categorie specifiche che consentono di identificare comunità o tipi di incontri desiderati. Inoltre, l'app dispone di filtri avanzati per personalizzare la ricerca di potenziali partner in base a criteri come età, altezza, peso e altri attributi corporei. Cfr. Miles S., “Let's (not) Go Outside: Grindr, Hybrid Space, and Digital Queer Neighborhoods”, in Bitterman A., Hess D.B. (A cura di) *The Life and Afterlife of Gay Neighborhoods. The Urban Book Series*. Springer, Cham, 2021.

<sup>602</sup> Cfr. Tziallas E., “Gamified Eroticism: Gay Male “Social Networking” Applications and Self-Pornography”, *Sexuality & Culture*, vol. 19, 2015, pp. 759-775.

<sup>603</sup> Cfr. Garda M. B., Karhulati VM., “Let's Play Tinder! Aesthetics of a Dating App”, *Games and Culture*, vol. 1, 2019, pp. 1-14.

del terzo capitolo. In tale contesto, *cosplay*, *porn games* e *dating app* sono parti integranti della vita e della conseguente rappresentazione degli individui creatori di contenuti su Twitch. Giovanna Borradori definisce e impiega la nozione di *sé narrabile*: “una soggettività che si piega, si ripiega e si dispiega con sempre maggiore docilità dal gioco degli specchi deformanti prodotto dalla rappresentazione fotografica”.<sup>604</sup> Inoltre, ciò che emerge dallo studio di tali fenomeni è quello della presenza di una duplice identità, mediata da una nuova modalità di presentare il proprio sé al prossimo. La mediazione è concreta – interessata da abbigliamento, travestimenti e comportamenti – e astratta – filtrata da dispositivi digitali come display e interfacce ludiche. La performance identitaria promossa dal live streaming videoludico e pornografico, caldeggiata dalle pratiche di sex working, dalla cultura del cosplay e dalle dinamiche relazionali virtuali dei *porn games* e delle *dating app* si riconnette alla nozione di pornografia precedentemente suggerita, dimostrando la presenza di quella che Susanna Paasonen riconosce come “risonanza carnale”, un concetto impiegato per dare un senso al *movimento* – inteso come rapporto e correlazione – tra la pornografia e l’individuo: da un lato, la risonanza descrive la forza e la pervasività della pornografia, il suo fascino viscerale e il suo potere perturbante; dall’altro, la risonanza è in gioco nel modo in cui gli utenti creano una connessione con i siti, le immagini, i video e i testi pornografici riconoscendo alcune delle sensazioni carnali riprodotte sullo schermo.<sup>605</sup> In altre parole, attraverso forme di realismo anatomico digitalizzate, la pornografia cerca di mediare la sensorialità e di collegare il corpo di chi guarda alla sua controparte in azione: i corpi si muovono sullo schermo e *muovono* i corpi di chi guarda.<sup>606</sup> L’autrice finlandese sostiene che i corpi dei performer coinvolti in attività pornografiche – *tout court* o di sex working – sono percepiti in forte prossimità con lo spettatore, poiché la pelle, con le sue imperfezioni, è esposta e messa in evidenza a tutto tondo. Nonostante ciò, tale prossimità visiva e sensoriale è accompagnata dal senso di distacco che caratterizza la

---

<sup>604</sup> L’autrice suggerisce che “le performance mediate dallo schermo non sono la rappresentazione di chi siamo, ma piuttosto ci costituiscono interminabilmente in un movimento dinamico e performativo: questo movimento si alimenta di una funzione che è il risultato di mediazioni e rimediazioni – espressive, tecniche e tecnologiche, verbali e visuali – delle piattaforme che governano la nostra vita sociale”. Cfr. Borradori G., “Di *selfie* in *selfie*. Lo spazio confessionale del sé narrabile.”, in Carbone M., Dalmasso C. A., Bodini J. (A cura di), *I poteri degli schermi. Contributi italiani a un dibattito internazionale*, Mimesis, Milano, 2020, p. 210.

<sup>605</sup> Più che un termine tecnico, secondo Paasonen quella di risonanza è un’espressione che si riferisce a momenti ed esperienze in cui si è mossi, toccati e colpiti da ciò che è sintonizzato sulla “giusta frequenza”: alcune immagini pornografiche hanno una forte risonanza, altre hanno una risonanza più debole e altre ancora non hanno alcuna risonanza. Cfr. Paasonen S., *Carnal Resonance. Affect and online pornography*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2011.

<sup>606</sup> Si fa qui riferimento al corpo in quanto carne, alla consistenza delle immagini, alla concretezza degli strumenti che filtrano la presenza corporea (hardware, software, cavi, modem).

pornografia digitale: emerge la consapevolezza del *potere delle immagini*<sup>607</sup> e delle reazioni viscerali che queste generano. La sensazione di tattilità e la consistenza della pornografia sono intimamente legate alle tecnologie di produzione e distribuzione ad essa associate: laddove la fotografia possiede una certa unicità in quanto oggetto – può essere toccata, può essere trasportata e condivisa con altri individui, la sua superficie è segnata da impronte digitali, pieghe e altri segni di usura – il video comporta dinamiche percettive *distanti* dalle immagini e meno tangibili – riprodotte su uno schermo e interpretate come una combinazioni di fasci luminosi definiti da pixel. Ne consegue che un'ulteriore indagine della risonanza carnale pornografica deve tenere conto dei progressi tecnologici e delle nuove applicazioni a cui la pornografia è soggetta. In particolare, anche se in apparenza i formati di immagine digitale facilitano una serie di incontri sensoriali e relazioni dinamiche con la pornografia, sono stati spesso caratterizzati in termini di perdita – della qualità dell'immagine, della tattilità e della specificità dell'oggetto – rispetto alla carta stampata. Recentemente l'introduzione di modelli di intelligenza artificiale e del loro nuovo rapporto con la pornografia ha consentito lo sviluppo e la diffusione di nuove meccaniche di percezione del corpo digitale, private – quasi – del tutto della componente concreta, tangibile, *reale*.

---

<sup>607</sup> W.J.T. Mitchell, figura di spicco della teoria dell'immagine, sostiene che le immagini non sono semplici rappresentazioni passive della realtà, ma possiedono un potere attivo e influente nella società. Lo studioso americano afferma che le immagini svolgono un ruolo centrale nel plasmare le percezioni umane, le idee e i valori culturali: possono funzionare come strumenti di persuasione, di costruzione dell'identità, di espressione politica e di trasmissione di significati complessi. L'autore sottolinea che le immagini non sono entità neutre, ma sono intrinsecamente intrecciate con le dinamiche di potere, l'ideologia e i contesti socio-culturali; approfondendo il *potere delle immagini*, Mitchell sollecita una riflessione critica sulla loro produzione, circolazione e impatto sulla nostra comprensione del mondo. Cfr. Mitchell W.J.T., *Pictorial Turn. Saggi di cultura visuale*, Raffaello Cortina Editore, Milano, 2017.

## 2.4 Tecno-corpi e identità

*Sessualità visuale post-umana – Deepfake, AI Image Generator, AI Sex Work*

Trattare di pornografia e della sua coniugazione attraverso la tecnologia, significa considerare il ruolo che questa ricopre nell'attuale panorama mediale. In quanto spettatore, l'utente guarda attraverso il medium le azioni e le scene che vi sono riprodotte: Manovich descrive questa attività paragonandola a quella di “non guardare il medium ma dare un'occhiata qua e là alle varie manifestazioni dei media”.<sup>608</sup> In tal senso, i teorici dei media Bolter e Grusin affermano che internet facilita un senso e una percezione di *immediatezza*, in particolare nelle sue applicazioni in tempo reale. L'esperienza della pornografia digitale online è fundamentalmente mediata, in un processo di mediazione intimamente connesso alla tecnologia, che svolge il ruolo di soglia e membrana, consentendo l'accesso a nuove comprensioni corporee e identitarie. Di fatto, i media digitali reintroducono spazi di fruizione individualizzati: qui, come osserva Federico Boni, i nuovi tipi di corpi e sessualità portano con sé l'effettiva possibilità di una nuova serie di confini ed esclusioni.<sup>609</sup> A queste riflessioni si collegano quelle di Corrado Sinigaglia che vede nel concetto di confine la nuova condizione del corpo e dello spazio che lo circonda:

la distinzione tra spazio personale, peri-personale e extra-personale è cruciale a questo riguardo. Lo spazio personale classicamente è stato considerato come lo spazio cutaneo, mentre quelli peri-personale ed extra-personale sono stati intesi come, rispettivamente, immediatamente all'interno e all'esterno dello spazio raggiungibile.<sup>610</sup>

I contesti culturali, sociali e sessuali analizzati nelle pagine precedenti, sono la prova che lo spazio effettivo del corpo eccede i confini cutanei, per comprendere tutto ciò che è a portata di mano – o di click: in particolare, lo spazio peri-personale non è solo multisensoriale – dunque basato sull'integrazione di informazioni visive, tattili e uditive – ma è anche centrato sul corpo – codificato secondo coordinate somatiche. È dunque possibile affermare che attraverso le chat di piattaforme in

---

<sup>608</sup> Manovich L., *op. cit.*, p. 201.

<sup>609</sup> Come espresso nelle prossime pagine, l'esposizione e il contatto ravvicinato – dello *sguardo*, della *conoscenza* – con sfere di intimità prima negate favorisce la confusione tra comportamento pubblico e privato, con la nascita di nuove identità di gruppo e la possibilità di conoscere forme di consumo della sessualità che prima erano severamente relegate al “dietro le quinte” della società. Cfr. Boni F., “Dal corpo profano al corpo riconsacrato. Sessualità mediatiche tra scena e retroscena.”, in Capecchi S., Ruspini E. (A cura di), *Media, corpi, sessualità. Dai corpi esibiti al cybersex*, Franco Angeli Editore, Roma, 2016, pp. 107-132.

<sup>610</sup> Sinigaglia C., “Lo spazio del corpo e il potere dell'azione”, Atti del Convegno “*Il corpo e la rete. Strumenti di apprendimento culturale*”, Fondazione Intercultura Onlus, Colle Val d'Elsa, 2013, p. 110.

live streaming, i contenuti di sex work, le fantasie e i ruoli determinati dal cosplay, le relazioni virtuali instaurate da *porn games* e *dating app*, il corpo (sociale e culturale umano) sta costruendo relazioni a prescindere dai confini geografici o politici.<sup>611</sup> Il corpo è lo spazio attraverso cui le relazioni di potere possono essere contestate o confermate e nel quale i significati simbolici e culturali che gli individui assegnano ai loro stessi corpi – a quelli altrui – si scontrano o si convalidano a contatto con i valori e le norme attraverso cui un’intera società concepisce la corporeità.<sup>612</sup> I confini tracciati dal corpo sono messi in relazione – collegati e connessi – mediante forme di comunicazione che, nel presente contesto di studio, hanno assunto forme differenti, in correlazione alle tecnologie di comunicazione e di creazione di contenuti audiovisivi, spaziando dall’impiego di tecniche ibride di animazione ad applicazioni di intelligenza artificiale.

Secondo Alfie Bown, “siamo nel bel mezzo di una ‘rivoluzione del desiderio’ [*desirevolution*], una trasformazione fondamentale e politica del modo in cui desideriamo come esseri umani”.<sup>613</sup> In altre parole, le nuove tecnologie e i nuovi media organizzano e mappano il futuro delle relazioni in senso ludico, attraverso la manipolazione e il controllo del desiderio sessuale. Gli impulsi, le pulsioni e gli stimoli sono “gamificati” o “ludificati” per adattarsi a particolari agende economiche e politiche, cambiando lo status delle relazioni in ogni contesto sociale, dagli amanti agli amici. Inoltre, lo studioso inglese sostiene che le tecnologie digitali stanno trasformando il soggetto al livello più profondo del desiderio – rimappando la sua economia libidica – in modi mai immaginati prima. Dai *porn games* all’intelligenza artificiale, agli algoritmi per le *dating app*, il desiderio e la fantasia sono posti al centro tessuto sociale della vita quotidiana.

Rebecca Saunders formula il concetto di *user-generated, computer-generated pornography* (abbreviato *UCGP*) in riferimento a quei contenuti creativi di carattere pornografico creati dagli utenti del Web 2.0 che prevedono l’impiego di varie tecnologie e operano ai margini della

---

<sup>611</sup> Cfr. Berardi Bifo F., M., “The Obsession of the (Vanishing) Body”, in Jacobs K., Janssen M., Pasquinelli M. (A cura di), *C’LICK ME. A NETPORN STUDIES READER*, Institute of Network Cultures, Amsterdam, pp. 77-88.

<sup>612</sup> Le riflessioni sulla relazione tra corpi e tecnologie si concentrano spesso sui processi di disincarnazione, di smaterializzazione, da un lato coi toni dell’entusiasmo, dall’altro coi toni della catastrofe: “oscillano tra deliri d’onnipotenza e paranoie d’impotenza totale, ma guardare criticamente alle contraddizioni della tecnica, nonché ai rapporti di forza del presente, non necessariamente coincide con una condanna della tecnica”. Cfr. Cossutta C., Greco V., Mainardi A., Voli S., M., Schaale A., “Dove i margini non sono confini”, in Cossutta C., Greco V., Mainardi A., Voli S. (A cura di), *Smagliature Digitali. Corpi, generi e tecnologie*, Agenzia X, Milano, pp. 7-36.

<sup>613</sup> Bown A., *Dream Lovers: the gamification of relationships*, Pluto Press, Londra, 2022, p. 11.

legittimità economica e culturale.<sup>614</sup> Saunders osserva che la maggior parte di questa tipologia di testi è realizzata mediante la sottrazione di contenuti televisivi e videoludici sotto licenza, in ottica di una retorica sovversiva – sono un esempio i siti Lewdgamer.com e NaughtyMachinima. In altre parole, gli *UCGP* incarnano le possibilità culturali ed economicamente innovatrici delle pratiche di convergenza guidate dagli utenti e descritte da Henry Jenkins.<sup>615</sup> Esattamente come nel caso di machinima, Let's Play, live streaming e forme espressive analoghe, gli *UCGP* videoludici non funzionano come un (video)gioco: lo spettatore non può influire sui movimenti dei protagonisti o interagire con ciò che è riprodotto – l'assenza di *agency* del giocatore è evidente.<sup>616</sup> Gli *UCGP* propongono un realismo basato non sulla materialità dei corpi ma sulla materialità del medium digitale: la produzione di questi contenuti espone la fisicità dell'animazione digitale e dimostra che le tecnologie digitali trasformano l'immagine filmica in un testo di dati soggetto alla manipolazione di codici e procedure algoritmiche di postproduzione e riproduzione.<sup>617</sup> Il fatto che questi contenuti siano presentati come una tipologia di pornografia – che circola ed è pubblicizzata sui siti porno mainstream insieme ai contenuti live-action – testimonia la diminuzione del significato contemporaneo di fisicità – anche se gli *UCGP* detengono un impatto somatico. Gli *UCGP* sono un sintomo e una soluzione al tedio della porno grafia ordinaria e *reale*. Laddove la “vera” pornografia corporea basa l'eccitazione sull'accesso senza filtri ai corpi stessi, la costruzione degli *UCGP*

---

<sup>614</sup> Il modello a cui fa riferimento l'autrice è quello già menzionato degli *user generated content*, vale a dire contenuti generati dagli utenti – si intende qualsiasi tipo di contenuto che è stato creato e pubblicato da utenti non retribuiti: i fan; può indicare testi, immagini, video, post, blog. Il punto di origine della trattazione dell'autrice è la creazione di contenuti audiovisivi per mezzo di videogiochi, come il caso del machinima citato nel primo capitolo. Cfr. Saunders R., “Computer-generated pornography and convergence: Animation and algorithms as new digital desire”, *Convergence*, vol. 25, n. 2, 2019, pp. 241-259; Retez R., *op. cit.*, 2020.

<sup>615</sup> Cfr. Jenkins H., *Fan, blogger e videogamers. L'emergere delle culture partecipative nell'era digitale*, FrancoAngeli, Roma, 2016.

<sup>616</sup> Anche se i personaggi dei videogiochi sono considerati icone della popular culture, le ricerche sul loro ruolo nella socializzazione di genere suggeriscono che i personaggi femminili hanno più probabilità di quelli maschili di essere ritratti come sessualizzati (60% contro 1%), poco vestiti (39% contro 8%) e che mostrano un mix di sesso e aggressività (39 contro 1%). Un sondaggio condotto tra gli adolescenti dalle ricercatrici Karen E. Dill e Kathryn P. Thill ha confermato che gli stereotipi dei personaggi maschili come aggressivi e di quelli femminili come fisici sessualmente oggettivati sono diffusi anche tra i non giocatori. Cfr. Dill K. E., Thill P. K., “Video Game Characters and the Socialization of Gender Roles: Young People's Perceptions Mirror Sexist Media Depictions”, *Sex Roles*, vol. 57, 2007, pp. 851-864.

<sup>617</sup> I temi e l'estetica della virtualità costituiscono uno degli aspetti più dominanti degli *UCGP*: le interazioni sessuali tra le figure femminili, sempre riconoscibili, e un'infinita parata di alieni e mutanti avvengono sui pavimenti metallici delle navi spaziali o in sterili lande apocalittiche composte solo da vetro e acciaio. In tal senso, Saunders osserva come i corpi risplendano di “un'inquietante irrealtà”: le parti del corpo sono spesso arricchite da componenti metalliche che rimandano a un futuro cibernetico che fonde uomo e macchina; i corpi delle donne sono costituiti da parti mancanti, da cavi elettronici lampeggianti che “sostituiscono la carnosità iperfisica” comune ai contenuti pornografici tradizionali – cinema, amatoriale. Cfr. Saunders R., *op. cit.*

sposta l'investimento libidico sul mezzo – medium – e sulla tecnologia coinvolta. Lo sviluppo della pornografia secondo tali dinamiche espressive generate al computer dimostra che la sua particolare modalità di eccitazione visiva non deve più necessariamente derivare da rappresentazioni di interazioni sessuali tra corpi reali: esiste un nuovo imperativo erotico paradigmatico dei media digitali. In particolare, una delle nuove rappresentazioni e formulazioni della pornografia prevede un ingente impiego di tecnologie di intelligenza artificiale.<sup>618</sup> Antonio Caronia scrive che “l'artificiale è la manipolazione della realtà a opera del potere”, sia esso potere economico, politico, militare, familiare o sessuale, tutto ciò che coarta in qualche modo la fondamentale libertà dell'essere umano.<sup>619</sup> In questo contesto, gli *UCGP* esercitano una forma di potere per cui l'intelligenza artificiale è impiegata per creare e manipolare immagini e video del corpo, generando corpi virtuali e sintetici – privilegiando le immagini fisse, per evitare l'artificiosità inquietante che emergerebbe con il movimento di corpi inesistenti. L'intelligenza artificiale si è sviluppata in vari contesti relativamente alla pornografia digitale: sono di seguito riportati i tre esempi paradigmatici – *deepfake*, *AI image generator*, e sulle piattaforme di sex work.

### *Deepfake*

Un contesto in cui l'intelligenza artificiale ha avuto un impatto significativo è la modellazione del corpo digitale: attraverso algoritmi di *machine learning* è possibile creare modelli tridimensionali di corpi umani realistici o sostituire singole parti del corpo di individui esistenti. Il secondo caso descrive la pratica del *deepfake*, che Rana et al. definiscono un'applicazione specifica del *machine*

---

<sup>618</sup> L'intelligenza artificiale (IA) è un campo multidisciplinare che mira a sviluppare sistemi e algoritmi in grado di emulare l'intelligenza umana e svolgere compiti che richiedono solitamente l'intervento umano: l'obiettivo è creare macchine (software o hardware) in grado di apprendere, ragionare, risolvere problemi e prendere decisioni in modo autonomo al posto dell'uomo. Le tecnologie di intelligenza artificiale si fondano su una combinazione di approcci e tecniche, tra cui l'apprendimento automatico – *machine learning*, che consente alle macchine di acquisire conoscenza e migliorare le proprie prestazioni attraverso l'analisi di dati –, la logica simbolica, le reti neurali artificiali, l'elaborazione del linguaggio naturale e l'ottimizzazione dei dati. Le tecnologie di IA sono applicate a una vasta gamma di settori e contesti, tra cui l'automazione industriale, l'assistenza sanitaria, la finanza, la sicurezza informatica, i trasporti, l'e-commerce e come dimostrato dal presente studio, l'intrattenimento digitale – tra cui la pornografia. L'intelligenza artificiale, in quanto disciplina, presenta una suddivisione in molteplici categorie come l'IA debole – in riferimento a sistemi progettati per svolgere specifici compiti e non possiedono una capacità di ragionamento – o l'IA forte – che al contrario mira a sviluppare sistemi che possano sostituire l'intelligenza umana e risolvere problemi autonomamente. Cfr. Wang P., “On defining artificial intelligence”, *Journal of Artificial General Intelligence*, vol. 10, n. 2, 2019, pp. 1-37; Kaplan A. Haenlein M., “Rulers of the world, unite! The challenges and opportunities of artificial intelligence”, *Business Horizons*, vol. 63, n. 1, 2020, pp. 37-50; Dehnert M., “Sex with robots and human-machine sexualities: Encounters between human-machine communication and sexuality studies”, *Human-Machine Communication*, vol. 4, 2022, pp.131-150.

<sup>619</sup> Cfr. Caronia A., *Il Corpo Virtuale. Dal corpo robotizzato al corpo disseminato nelle reti*, Franco Muzzio Editore, Padova, 1996.

*learning* che coinvolge la manipolazione digitale di contenuti multimediali, come video, immagini e audio, al fine di creare falsi convincenti: i *deepfake* sostituiscono il volto di una persona con quello di un'altra, creando video realistici, attraverso una manipolazione artificiale.<sup>620</sup> La tecnologia *deepfake* è anche in grado di creare foto convincenti ma del tutto fittizie partendo da zero – analogamente, l'audio può essere *deepfake* per creare voci clonate di personaggi pubblici. In quanto pratica vernacolare, il *deepfake* emerge nel 2017 quando un utente di Reddit pubblicato sul sito le prime clip pornografiche alterate – in cui sono scambiati i volti di celebrità come Gal Gadot, Taylor Swift e Scarlett Johansson con quelli di performer sessuali.<sup>621</sup> Sociologi ed informatici interessati alla pratica del *deepfake* e ai suoi impieghi hanno da subito osservato come circa il 96% dei contenuti sia di carattere pornografico e come il 99% di questi emerga da una mappatura dei volti delle celebrità femminili sostituiti a quelli delle pornstar.<sup>622</sup> I *deepfake* pornografici rappresentano una manifestazione controversa dell'intersezione tra intelligenza artificiale e pornografia e, pertanto, sollevano rilevanti questioni etiche e legali: da un lato, l'impiego di questa tecnologia può violare la privacy delle persone coinvolte, consentendo la creazione di contenuti sessuali falsi e diffamatori; dall'altro lato, il fenomeno dei *deepfake* pornografici solleva preoccupazioni più ampie riguardo la manipolazione e distorsione dell'immagine, riflettendosi sull'affidabilità dei media digitali – in cui tutto può essere vero e falso allo stesso tempo.<sup>623</sup> Con l'innovazione tecnologica diventa sempre più difficile riconoscere un video o un'immagine *deepfake* – sebbene siano emerse piattaforme dedicate alla pratica, come MrDeepFakes. I *deepfake* di scarsa qualità sono più facili da individuare: la sincronizzazione delle labbra è scadente o il tono della pelle irregolare; i volti

---

<sup>620</sup> Cfr. Rana M. S., Nobi M. N., Murali B., Sung A. H., “Deepfake Detection: A Systematic Literature Review”, *IEEE Access*, vol. 10, 2022, pp. 25494-25513.

<sup>621</sup> Da un punto di vista pratico, la produzione di un *deepfake* di questo tipo prevede un processo articolato: migliaia di foto dei volti delle celebrità sono inserite in un *encoder* – codificatore –, un algoritmo di intelligenza artificiale che individua e apprende gli elementi fisionomici che costituiscono i volti umani. L'*encoder* è anche capace di trovare i punti in comune tra il volto originale e quello da sostituire, comprimendo le immagini nel processo. Segue dunque l'esecuzione di due *decoder* – decodificatori – che sono “addestrato” a recuperare i singoli volti delle persone nella loro integrità, prima di eseguire lo scambio. Per quest'ultima fase è sufficiente inserire le immagini codificate nel decodificatore *sbagliato*: un'immagine compressa del volto della persona A è inserita nel decodificatore addestrato per la persona B. Il *decoder* ricostruisce quindi il volto della persona B con le espressioni e i dettagli del volto A. Per un video convincente, questa operazione deve essere eseguita su ogni fotogramma del video, portando ad un processo di produzione lento e complesso. Cfr. Ciftci U.A., Demir I., Yin, “How do the hearts of deep fakes beat? deep fake source detection via interpreting residuals with biological signals” *2020 IEEE international joint conference on biometrics (IJCB)*, 2020, pp. 1-10.

<sup>622</sup> Cfr. Harris D., “Deepfakes: False pornography is here and the law cannot protect you”, *Duke L. & Tech. Rev.*, vol. 17, 2018; Cover R., “Deepfake culture: the emergence of audio-video deception as an object of social anxiety and regulation” *Continuum*, vol. 36, n. 4, 2022, pp. 609-621.

<sup>623</sup> Cfr. Vaccari C., Chadwick A., “Deepfakes and disinformation: Exploring the impact of synthetic political video on deception, uncertainty, and trust in news”, *Social Media+ Society*, vol. 6, n. 1, 2020, pp. 1-13.

scambiati presentano imperfezioni sui bordi; gioielli e denti imperfetti costituiscono un indizio, così come strani effetti di luce, sia sulla superficie cutanea che sull'iride. Di conseguenza, la comprensione delle implicazioni dei *deepfake* pornografici – e non – nell'attuale panorama mediale richiede un approccio multidisciplinare che coinvolga il diritto, l'etica, la tecnologia e le scienze sociali – è necessaria una legislazione adeguata per proteggere la privacy e i diritti delle persone coinvolte.

### *AI Image Generator*

Descrivibili in quanto “software che creano immagini a partire da una descrizione testuale”,<sup>624</sup> trattasi di programmi informatici accessibili via internet – in forma browser – capaci di generare immagini inesistenti attingendo a database contentini miliardi di immagini estratte da motori di ricerca in pochi secondi. Come nel caso dei *deepfake*, la tecnologia alle spalle degli *image generator* si basa sull'utilizzo di algoritmi di *machine learning*, e in particolare fa affidamento alle reti neurali generative avversarie (*GAN*), per creare immagini fotorealistiche apparentemente autentiche.<sup>625</sup> Dalla generazione di immagini realistiche di oggetti inesistenti al perfezionamento (qualitativo) di immagini esistenti, gli *AI Image Generator* stanno cambiando il mondo dell'arte, del design e dell'intrattenimento. Nel contesto della pornografia, i generatori di immagini rappresentano un'evoluzione nella produzione di contenuti pornografici grazie all'utilizzo dell'intelligenza artificiale: mediante questi è possibile generare sia immagini realistiche di persone coinvolte in attività sessuali o pornografiche, anche se tali persone non sono realmente coinvolte in tali attività – come nel caso dei *deepfake* – sia contenuti erotici i cui performer sono individui che non sono mai *realmente* esistiti. Il funzionamento degli *AI image generators* si basa sull'addestramento di modelli di intelligenza artificiale con un vasto insieme di dati pornografici esistenti, da cui apprendono caratteristiche visive – come i tratti del volto – fisionomiche – il corpo e i movimenti – tipiche delle immagini pornografiche. I software di questo tipo sono accessibili via internet a chiunque posseda una connessione e un interesse creativo o sperimentale: sono disponibili in versioni di prova gratuita ed è possibile sottoscrivere abbonamenti mirati ad accelerare la generazione di immagini od ottenere immagini più dettagliate. Gli *AI image generator* sono in grado di rappresentare singole gocce di sudore, la consistenza della pelle, le ciocche di

---

<sup>624</sup> Beyan E.V.P., Rossy A.G.C., “A Review of AI Image Generator: Influences, Challenges, and Future Prospects for Architectural Field”, *Journal of Artificial Intelligence in Architecture*, vol. 2, n. 1, 2022, p. 54.

<sup>625</sup> Esempi di *AI image generator* sono Craiyon (DALL-E Mini), Stable Diffusion, Midjourney, NightCafe, Dream e Anydream. Questi programmi informatici sono diventati popolari alla fine del secondo decennio del ventunesimo secolo.

capelli, le pieghe dei vestiti e le minime complessità di ombre e luci – per quanto statiche, le immagini sono capaci di riprodurre la tattilità di un vero rapporto sessuale pornografico.<sup>626</sup> L’elaborazione di immagini – e in particolare di volti – mediante tecnologie di intelligenza artificiale ha suscitato l’attenzione mediatica da parte di governi e istituzioni preoccupati per gli obiettivi perseguibili dagli utenti mediante tali strumenti – sono emblematici i casi di diffusione in rete di grafici fittizi inerenti alterazioni economico-sociali di aziende internazionali che hanno causato i crolli sul mercato finanziario delle stesse. Nel contesto pornografico, gli *AI image generator* hanno visto recentemente una nuova alba con l’applicazione di questi nel contesto del sex work digitale.

### *AI Sex Work*

Russel Belk afferma che l’interazione tra intelligenza artificiale e sex work sia già stata argomento di discussione popolare in passato, quando la robotica si è avvicinata all’industria del sesso, nell’interesse della creazione di *sex robot* (o *sex doll*) che avrebbero sostituito o collaborato con le sex worker di tutto il mondo.<sup>627</sup> Più recentemente, lo sviluppo di generatori di immagini – come il summenzionato MidJourney – e di generatori di testi – come ChatGPT-4 – che impiegano tecnologie di intelligenza artificiale è stato intercettato da utenti/performer interessati ad ottimizzare la propria attività su piattaforme come OnlyFans. Dapprima impiegando i generatori di testo in qualità di strumenti di *customer care* e messaggistica per coordinare l’interazione con i propri abbonati-fan, successivamente costruendo profili attraverso l’uso di *AI image generator* pornografici per dare un volto – e un corpo – a quell’identità performativa digitale. Impiegando il *machine learning* nella sua totalità a scopo di lucro su piattaforme di sex work, i performer digitali interpretano le particolarità linguistiche dell’utente interessato e tararsi rapidamente sulle sue

---

<sup>626</sup> Cfr. Beyan E.V.P., Rossy A.G.C., *op. cit.*

<sup>627</sup> L’autore osserva che nonostante i trenta anni di bambole sessuali realistiche e la crescente presenza di robot sessuali, questa industria di servizi è rimasta invisibile, almeno fino a quando la stampa popolare o i notiziari online pubblica un articolo o un video che sensazionalizzano il tema, come nel caso di Harmony, un’evoluzione “2.0” di RealDoll, il già tecnologicamente avanzato modello di sex robot capace di sorridere, sbattere le ciglia, parlare, raccontare barzellette, all’occorrenza citare Shakespeare e interagire: “non si limita a reagire quando il suo compagno, o per essere più esatti il suo proprietario, preme un determinato pulsante, ma prende l’iniziativa elaborando dati, impara cosa procura piacere e cosa no, si comporta in modo simile a un essere umano”. Cfr. Belk R., “Artificial Emotions and Love and Sex Doll Service Workers”, *Journal of Service Research*, vol. 25, n. 4, 2022, pp. 521–536.

fantasie erotiche, elaborando contenuti ad-hoc.<sup>628</sup> La conseguenza diretta dell'uso dell'intelligenza artificiale nell'ambito del sex work online è dunque l'introduzione di una nuova modalità di interazione sessuale, in cui le esperienze – sessuali – sono simulate mediante tecnologie digitali innovative.<sup>629</sup> L'*AI sex work* solleva importanti questioni etiche e sociali, in particolare, in modo ancora più evidente rispetto al caso dei *deepfake*, è necessario interrogarsi sulle possibilità di distinguere performer *reali* da quelli *sintetici*, in un contesto produttivo e percettivo consumato attraverso uno schermo – a distanza.<sup>630</sup>

*Deepfake*, *AI image generator* e contenuti di *AI sex work* rientrano nella definizione di *UCGP* fornita da Saunders e, pertanto, si basano sulla cultura pornografica egemonica, lavorando come una sorta di omaggio agli atteggiamenti e all'estetica dominanti nella pornografia eteronormativa. Come una vasta gamma di altre attività digitali che coinvolgono gli utenti che contribuiscono con tempo e fatica alla creazione di contenuti e comunità digitali, la realizzazione di *UCGP* costituisce una forma di lavoro tanto gratuita quanto immateriale.<sup>631</sup> Gli *UCGP* attestano la presenza di una cultura digitale globale del remix,<sup>632</sup> combinando i contenuti dei videogiochi e applicando tecnologie di intelligenza artificiale alla pornografia: sebbene essi testimonino le *nuove configurazioni del potere mediatico* emerse attraverso la convergenza delle culture della produzione e del consumo, la replica delle convenzioni pornografiche dominanti dimostra i suoi legami culturali ed economici con le narrazioni mediatiche egemoniche della cultura sessuale che mettono al centro del piacere – di guardare, di toccare – il corpo femminile. Ne consegue che non soltanto la tecnologia permette di

---

<sup>628</sup> Sebbene sia stato espresso sinora che il rapporto tra pornografia e tecnologia ha permesso alla prima di anticipare determinate tendenze della popular culture, in questo caso, il fenomeno dell'*AI sex work* non è altro che una declinazione in chiave sessuale-pornografica del più noto fenomeno *VTuber*: abbreviazione di "Virtual YouTuber", è un personaggio virtuale animato che appare in video e in streaming su piattaforme online come YouTube e Twitch. I *VTuber* sono creati utilizzando una combinazione di tecnologie di intelligenza artificiale, *motion capture*, animazione 3D o animazione in tempo reale. Questi personaggi virtuali sono generalmente doppiati da un vero umano che fornisce la voce e guida l'interazione con il pubblico: dopo una prima fase di sperimentazione in Giappone, il fenomeno ha riscosso un forte successo commerciale, guadagnando sempre più attenzione a livello globale. I *VTuber* offrono un'esperienza di intrattenimento unica per gli utenti e le aziende – possono essere utilizzati per scopi di intrattenimento, marketing, storytelling o semplicemente come forma di espressione creativa. Cfr. Liudmila B., "Designing identity in VTuber era", *Proceedings of Laval Virtual VRIC ConVRgence*, 2020, pp. 182-184.

<sup>629</sup> Vedi *Figura 21*.

<sup>630</sup> Anche in questo caso la consistenza del materiale di *AI sex work* si caratterizza spesso per un livello di qualità sostanzialmente basso, tanto da evocare immediatamente l'idea di una simulazione. Nonostante ciò, è importante riconoscere che questo ambito sta vivendo una rapida evoluzione, testimoniata dai progressi che si susseguono con frequenza settimanale: tale dinamica suggerisce la possibilità che, entro la fine del 2024, si possano raggiungere risultati tali da rendere virtualmente indistinguibile il prodotto simulato dalla realtà, persino dal punto di vista forense. Cfr. Harris D., *op. cit.*

<sup>631</sup> Cfr. Lazzarato M., "Immaterial labor. Radical thought in Italy: A potential politics", 1996, pp.133-47.

<sup>632</sup> Cfr. Lessig L., *Remix. Il futuro del copyright (e delle nuove generazioni)*, Etas, Milano, 2009.

ripensare i corpi, ma i corpi stessi sottolineano la materialità della tecnologia, della sua storia e delle sue applicazioni. Di fatto, il corpo, si definisce in quanto vero e proprio agente discorsivo, che gioca un ruolo centrale e concreto nella costruzione di sé, del posizionamento nello spazio pubblico – in termini di relazioni, anche virtuali –, del genere e dell'identità sessuale. Antonia Cava afferma che con l'ampliarsi del materiale pornografico in rete e la più facile accessibilità dei contenuti le donne corrono il rischio di vedersi rappresentate in corpi non realistici: “le donne non farebbero che consumare immagini sessualizzate di corpi femminili sentendosi poi inadeguate”.<sup>633</sup> Nel suo studio la ricercatrice osserva come la pornografia sia un'importante chiave di lettura per decifrare interessi, gusti e influenze sociali e che, per quanto apparentemente collocata alle periferie della cultura, essa sia situata in una posizione assolutamente centrale. In particolare, relativamente al rapporto tra donne e pornografia, l'immaginario erotico delle donne è stato nutrito per decenni dalla letteratura rosa, ovvero da narrazioni non esplicite e che contestualizzano romanticamente il sesso, presupponendo una interpretazione più romantica che erotica della sessualità femminile. Ne consegue che a una sessualità femminile intima, verbale, e orientata al *processo*, si contrappone una sessualità maschile visiva, diretta e orientata alla *performance*. Barbara Creed sostiene che le aree attraverso le quali la voce femminile si articola nella pornografia includono “le relazioni di sguardo, l'espansione delle strutture narrative, la rappresentazione di una gamma diversificata di sessualità femminili e l'interrogazione della nozione di fallo maschile come condizione e limite del piacere sessuale femminile”.<sup>634</sup> È importante chiarire che i codici e le convenzioni con cui il desiderio sessuale è costruito all'interno della pornografia e le modalità con cui questa è consumata, poiché conducono alla comprensione di nuovi modi di articolare il desiderio sessuale delle donne.<sup>635</sup>

---

<sup>633</sup> Cava A., “Dal Rapporto Kinsey a Pornhub. consumi pornografici delle donne”. *Ocula*, vol. 22, n. 25, 2021, p. 97.

<sup>634</sup> Creed B., “Pornography and pleasure: the female spectator”, *Australian Journal of Screen Theory*, vol. 15, 1982, p. 87.

<sup>635</sup> Una rapida panoramica sui modelli femminili proposti e circolanti nell'atmosfera culturale contemporanea è sufficiente per constatare la pervasività di una costante culturale che si presenta come una delle principali norme che sovrintendono alla costruzione del genere femminile: la norma che richiede che il femminile si *esponga* e soprattutto *sappia* di doversi sottoporre, allo sguardo e al giudizio altrui – spesso maschile – implicando uno sbilanciamento decisivo nel rapporto tra il potere di chi guarda e il depotenziamento, supino e vulnerabile, di chi è guardato. In tal senso, Annalisa Verza osserva che il tema dell'esibizione sempre più spinta e sessualizzata del corpo femminile configura una questione di potere e, dunque politica, ove la norma dell'esibizione opera da bilanciante rafforzando il senso di sicurezza maschile e insinuando, al contempo, dipendenza e bisogno di approvazione nelle donne. Nell'ambito della rappresentazione pornografica la norma dell'espressione del corpo femminile diventa norma della sua iperesposizione, e mostra ancor più la sua natura insidiosa secondo due componenti chiave: “quella in cui la donna ripresa dimostra di essere “osservante” della norma maschile, quindi ancor più sottomessa e oggettificata; e il modello della “ninfomane”, donna che spogliandosi pubblicamente sia dei suoi vestiti che della propria dignità, può “giustamente” essere sanzionata e svilata”. Cfr. Verza A., “Sguardi, esposizioni e rispecchiamenti. Estetica del femminile.”, in Capecchi S., Ruspini E. (A cura di), *Media, corpi, sessualità. Dai corpi esibiti al cybersex*, Franco Angeli Editore, Roma, 2016, pp. 63-84.

Molteplici studi recenti hanno constatato che il consumo di pornografia influenza gli atteggiamenti, il comportamento e le pratiche sessuali dello spettatore, e che i giovani adulti tipicamente percepiscono il consumo di pornografia come un luogo di esplorazione sessuale e di apprendimento della sessualità.<sup>636</sup> Burtaverde *et al.* propongono l'idea di una prospettiva evolutiva, che vede il consumo di pornografia come una conseguenza dell'aumento del desiderio sessuale, più forte negli uomini che nelle donne, perché in tempi ancestrali l'aumento del desiderio sessuale avrebbe favorito una maggiore resistenza riproduttiva negli uomini, in quanto sesso non fecondabile. Da questa prospettiva è possibile considerare che le ragioni del consumo pornografico possono essere intese anche come tattiche che aumentano la probabilità di mantenere un partner sessuale e, implicitamente, la probabilità di riprodursi.<sup>637</sup> Finora, la prospettiva evolutiva è stata impiegata per spiegare l'effettivo comportamento di guardare pornografia e il tipo di contenuti che uomini e donne guardano. Nella loro indagine sulle motivazioni che spingono al consumo di contenuti pornografici, Smith, Barker e Attwood riportano una gamma considerevole di ragioni, suddivisa in categorie:

*noia* – il corpo annoiato richiede attenzione in sé e per sé; *sfogo* – la masturbazione come un momento di relax e il consumo di pornografia come un modo per intensificare questo processo; *intensificazione dei piaceri corporei* – eccitazione sessuale come una cosa a sé stante, degna delle proprie modalità di appagamento; *tempo libero* – il sesso può essere perseguito come uno sport o come un hobby, parimenti il consumo di pornografia; *opportunità sessuali inadeguate* – la pornografia fornisce un mezzo surrogato per recuperare una qualche versione dell'esperienza sessuale; *esplorazione identità sessuale* – impiegata per comprendere cosa piace e cosa no, il consumo può diminuire una volta acquisito un certo livello di esperienza.<sup>638</sup>

---

<sup>636</sup> Cfr. Byron P., McKee A., Watson A., Litsou K., Ingham R., “Reading for Realness: Porn Literacies, Digital Media, and Young People”, *Sexuality and Culture*, vol. 25, 2021, pp. 786-805; Ali Jotyar M. et. al., “Gender differences in Pornography Use and Associated Factors among high school students: A Cross-Sectional Study”, *medRxiv*, 2023, pp. 1-12.

<sup>637</sup> Poiché la maggior parte dei contenuti pornografici mette in scena atti e performance sessuali che inducono stati d'animo ed emozioni simili a quelle suscitati durante effettivi rapporti sessuali, è possibile sostenere che il consumo di pornografia serva come sostituto del sesso occasionale. Per questo motivo, gli individui orientati “all'accoppiamento a breve termine” possono guardare contenuti pornografici per soddisfare il loro bisogno di stimoli carnali – che di solito ottengono durante il sesso, trattandosi di una pratica più comoda e meno costosa. Cfr. Burtaverde V., Johnson K. P., Giosan C., Ene C., “Why Do People Watch Porn? An Evolutionary Perspective on the Reasons for Pornography Consumption”, *Evolutionary Psychology*, vol. 1, 2021, pp. 1-15.

<sup>638</sup> Smith C., Barker M., Attwood F., “Why Do People Watch Porn? Results from PornResearch.Org”, *CORE*, 2015, p. 275.

Basandosi su queste ricerche, Ballester-Arnal *et al.* affermano che una delle prime sfide che si presentano quando si analizzano le tipologie di pornografia consumata è la creazione di una tassonomia non limitata alle forme di consumo.<sup>639</sup> I risultati di questi studi indicano che non ci sono variazioni nei contenuti pornografici ricercati in base all'età, – a parte una leggera diminuzione del consumo di pornografia negli adulti più anziani rispetto ai più giovani – le preferenze pornografiche più frequenti in entrambi i generi nelle diverse fasce d'età esplorate sono classificate come *normofile*, ovvero rapporti sessuali con partner di sesso opposto o dello stesso sesso.

In base agli studi citati è possibile concludere che la pornografia è una pratica diffusa nella popolazione ed è parte integrante della sessualità di preadolescenti, adolescenti, adulti e anziani.<sup>640</sup> Inoltre, sia la produzione che il consumo tendono sempre più verso un'egemonia fruitiva per tutti i generi. Nella nuova ecologia mediale pornografica, fruita su piattaforme come Jerkmate e OnlyFans, Emanuela Ciuffoli scrive che “musa a se stessa, la donna intende ora essere oggetto e soggetto della rappresentazione, posizionandosi contemporaneamente davanti e dietro la macchina fotografica o la telecamera, esplorando i propri desideri e moltiplicando sessualità e godimento”.<sup>641</sup> La revisione delle politiche e delle estetiche dei corpi e dei generi transitano intrecciando autoproduzione, interazione sessuale, biografia, seguendo tragitti che sfumano dal conciliante al distonico, dal soft al delirante. In altre parole, seguendo le riflessioni di Ciuffoli, la pornografia digitale crea oggettività conflittuali e contraddittorie, difficilmente mappabili se non cedendo a cartografie irte di buchi neri e incandescenze: da qui è possibile evidenziare la sua vicinanza con il medium videoludico e soprattutto il gioco video.<sup>642</sup> Pornografia e gioco video sono generi, pratiche e forme espressive capaci di coniugare vertiginosamente alterità e possibilità, leggerezza e irrespirabilità, accumulati da logiche ri-combinatorie in cui la ripetizione si configura sempre come una sfida alla plasmabilità infinita dell'immagine e del corpo.

---

<sup>639</sup> Cfr. Ballester-Arnal R., García-Barba M., Castro-Calvo J., Giménez-García C., Gil-Llario D. M., “Pornography Consumption in People of Different Age Groups: an Analysis Based on Gender, Contents, and Consequences”, *Sexuality Research and Social Policy*, 2022, pp. 1-14.

<sup>640</sup> Tali studi tendono a combaciare con l'analisi dei dati demografici raccolti dal presente studio in termini di consumo di contenuti pornografici – esposti e analizzati nel terzo capitolo.

<sup>641</sup> Ciuffoli E., “Wired for Sex. Performatività in rete.”, in Capecchi S., Ruspini E. (A cura di), *Media, corpi, sessualità. Dai corpi esibiti al cybersex*, Franco Angeli Editore, Roma, 2016, p. 208.

<sup>642</sup> *ibidem*.

## 2.5 Il corpo in diretta

“*Pornographization of society*”

La pornografia, nelle sue forme ed espressioni analogiche e digitali, professionalizzata dal sex work, ludicizzata da cosplay, *porn games* e *dating app* e tecnicizzata dalla relazione con l'intelligenza artificiale si presenta come un testo culturale, una pratica mediale e un fenomeno sociale che permea la quotidianità degli individui sotto molteplici punti di vista. È dunque possibile riscontrare la presenza di quella che molteplici accademici e studiosi hanno definito *pornographization of society*, o *pornosfera*<sup>643</sup> o, ancora, *porno chic*. Quest'ultimo termine coincide con il titolo del saggio di Brian McNair,<sup>644</sup> nel quale l'autore pone una riflessione circa le contaminazioni e influenze esistenti tra pornografia e *popular culture*. Secondo McNair:

la pornografizzazione della cultura è quel processo per cui la forma culturale un tempo pesantemente stigmatizzata e marginalizzata che chiamiamo pornografia è diventata non solo più abbondante e più visibile, ma anche alla moda, o “chic” – abitualmente citata, parodiata, analizzata e omaggiata in una miriade di forme e generi culturali non pornografici, oltre a essere più abbondante e accessibile che mai nella storia umana. Non solo la pornosfera – quello spazio culturale in cui circolano i testi sessualmente espliciti che chiamiamo pornografia – si è espansa in modo drammatico, la pornografia è diventata l'influenza dominante che plasma la nostra cultura.<sup>645</sup>

Secondo McNair l'influenza della pornografia sulla *popular culture* è riconducibile a quell'insieme più ampio di tendenze a cui si fa spesso riferimento come sessualizzazione culturale – o *cultural*

---

<sup>643</sup> La pornosfera è lo spazio in cui circolano qualsiasi tipologia di discorso sessualmente esplicito. Con questo termine si intendono la parola stampata, le immagini, la fotografia, i contenuti audiovisivi – tutte le forme in cui la pornografia e la rappresentazione sessuale esplicita sono prodotte e consumate. La produzione, la distribuzione e il consumo di questi testi costituiscono una parte significativa della vita sessuale di molti individui nella società: come la sfera pubblica riguarda e si dedica alla politica democratica, la pornosfera è rivolta alla sessualità e al comportamento sessuale. Ciò che la sfera pubblica è per la democrazia, la pornosfera è per la libido: la fonte di conoscenze, informazioni e immagini che facilitano l'eccitazione e l'espressione sessuale – il mezzo per l'auto-emancipazione. Cfr. McKee A., McNair B., Watson A.F., “Sex and the virtual suburbs: the pornosphere and community standards”, in Maginn P. J., Steinmetz C., (A cura di) *(Sub)urban sexscapes: geographies and regulation of the sex industry*. Routledge, Londra, pp. 159-174.

<sup>644</sup> Cfr. McNair B., *Porno? Chic! How pornography changed the world and made it a better place*, Routledge, New York, 2013.

<sup>645</sup> *ivi*, p. 3.

*sexualization*<sup>646</sup>. Quest'ultimo è un concetto sviluppato secondo tre motivazioni: cambiamenti politici, tecnologici e culturali. Nel primo caso – a cui segue la nuova economia politica del desiderio – il liberalismo sessuale e la crescente accettazione sociale del femminismo e dei diritti LGBTQ+ hanno generato una domanda sociale di maggiore cultura sessuale, in forme ed espressioni che si discostano in da quelle a lungo associate al patriarcato consolidato.<sup>647</sup> In seconda istanza, internet – in quanto tecnologia – ha trasformato il consumo e la produzione della cultura sessuale, abbattendo confini e barriere: la  *pornosfera* è emersa e si è espansa dall'ombra dell' *underground* del  *male gaze* in una rete globale vasta e ben visibile, aperta e accessibile a chiunque abbia un computer e una connessione a internet.<sup>648</sup> Infine, la cultura sessuale è cambiata riflettendo i cambiamenti nelle strutture socio-sessuali del capitalismo liberale, alimentata da forze distanti dalla sessualità ma che hanno messo nuove forme e iterazioni in luoghi di visibilità e accessibilità senza precedenti – come internet; la cultura sessuale contemporanea è dunque inseparabile dai cambiamenti della politica sessuale degli ultimi quattro decenni: la pornografia, la mercificazione del sesso e la sessualizzazione culturale sono saldati tra loro, informano le complesse condizioni sociali che hanno permesso un cambiamento effettivo nelle relazioni di genere e nei diritti sessuali.<sup>649</sup>

---

<sup>646</sup> L'espressione inglese *cultural sexualization* si riferisce da un lato alla rappresentazione e alla percezione dei contenuti sessuali nella società, dei modi con cui questi influenzano le norme culturali e le dinamiche di potere e dall'altro allo studio dell'uso eccessivo o distorto di contenuti sessuali per scopi commerciali, mediatici o artistici, che possono contribuire alla mercificazione e all'oggettificazione del corpo umano. In quanto fenomeno può essere osservato in contesti differenti, come la pubblicità, l'industria dell'intrattenimento tout court e persino nelle relazioni interpersonali. Una delle conseguenze è l'iper-sessualizzazione del corpo, in particolare femminile, una pratica impiegata per attirare l'attenzione e vendere prodotti o servizi perpetuando stereotipi di genere, contribuendo a disuguaglianze di genere e a una cultura del corpo focalizzata sull'aspetto fisico. Chi e DeLong sottolineano che non tutto il contenuto sessualizzato è necessariamente negativo o dannoso: la sessualità è una parte naturale dell'esperienza umana e può essere celebrata in modi sani mantenendone una rappresentazione equilibrata e rispettosa che tenga conto del consenso, della diversità e dell'autonomia individuale. Cfr. Attwood F., "Sexed up: Theorizing the sexualization of culture", *Sexualities*, vol. 9, n. 1, 2006, pp. 77-94; Oppliger P.A., *Girls gone skank: The sexualization of girls in American culture*, McFarland, Jefferson, North Carolina, 2008; Choi D. DeLong M., "Defining female self sexualization for the twenty-first century". *Sexuality & Culture*, vol. 23, n. 4, 2019, pp. 1350-1371.

<sup>647</sup> Perché desiderate non solo dagli uomini ma anche dalle donne, e non solo dagli eterosessuali ma anche da tutte le sottoculture di consumatori orientati sessualmente che ora popolano il mercato della pornografia e dell'erotismo digitale. Cfr. Gill R. and Orgad S., "The shifting terrain of sex and power: From the 'sexualization of culture' to #MeToo", *Sexualities*, vol. 21, n. 8, 2018, pp. 1313-1324.

<sup>648</sup> Cfr. Mendes K., "Sexualization in the Media", *The International Encyclopedia of Communication*, 2008.

<sup>649</sup> In particolare, McNair osserva come vi sia una stretta correlazione tra pornografia e sex work, dal momento in cui la cultura sessuale nel capitalismo si manifesta come mercificazione del sesso – la sua incarnazione in beni e servizi che sono scambiati sul mercato, generando profitti. Il sesso diventa una merce sotto forma di sex work digitale e di qualsiasi tipo di rappresentazione sessuale destinata a produrre eccitazione e piacere sessuale – come la pornografia. La narrativa romantica diviene merce, tanto quanto i giocattoli sessuali – *sex toys* –, destinati a sostituire i corpi e gli organi sessuali umani. Cfr. McNair B., *op. cit.*

In tal senso, risulta opportuno illustrare brevemente le problematiche esistenti nella rappresentazione di genere nel contesto pornografico. Queste costituiscono un campo complesso e controverso che richiede un'analisi approfondita e una critica dedicata – che non è svolta nel presente testo. Come summenzionato, la pornografia è storicamente caratterizzata da una forte presenza di stereotipi di genere, che hanno spesso riflesso e perpetuato i ruoli e le dinamiche di potere presenti nella società patriarcale. Tuttavia, nel corso degli anni, si è assistito a una graduale evoluzione nelle rappresentazioni di genere, in parte a seguito delle pressioni provenienti dai movimenti per i diritti delle donne e l'uguaglianza di genere. L'analisi esposta fino a questo punto evidenzia che la pornografia tradizionale enfatizzi spesso la mascolinità dominante e la femminilità sottomessa: come sostiene la studiosa Courtney Trouble, gli uomini sono raffigurati come dominatori, “aggressivi e sessualmente potenti”, mentre le donne sono rappresentate come “oggetti passivi di desiderio, subordinate agli uomini e in cerca di gratificazione sessuale”.<sup>650</sup> Questi stereotipi hanno contribuito a consolidare aspetti della cultura del patriarcato, perpetuando disuguaglianze di genere e comportamenti sessuali discriminatori. Solo in tempi recenti è possibile riscontrare una crescente consapevolezza delle problematiche legate agli stereotipi di genere nella pornografia – e una maggiore richiesta di rappresentazioni più egalarie e consensuali. Secondo Andrew Spieldenner alcune produzioni pornografiche contemporanee cercano di sfidare questi stereotipi, mostrando dinamiche sessuali più equilibrate e partecipative tra i generi: le rappresentazioni di donne forti, consapevoli e autonome, che prendono iniziativa nella loro sessualità e che interagiscono in modo paritario con i partner, stanno diventando più frequenti.<sup>651</sup> Ciononostante, l'estensione della pornosfera, in ottica puramente tecnologica, dimostra che l'accessibilità senza precedenti delle moderne tecniche di produzione audiovisiva abbia reso più difficile il controllo e la regolamentazione dei contenuti pornografici, contribuendo alla diffusione di stereotipi dannosi.<sup>652</sup>

---

<sup>650</sup> Trouble C., “Finding gender through porn performance”, *Porn Studies*, vol. 1, n. 2, 2014, p. 198.

<sup>651</sup> Secondo l'autore la critica accademica e l'attivismo hanno giocato un ruolo fondamentale nel mettere in luce le problematiche di genere nella pornografia e nel promuovere una maggiore sensibilizzazione: gli studiosi hanno esaminato attentamente le rappresentazioni di genere, analizzando come queste possano influenzare le percezioni e le aspettative sociali in merito al comportamento sessuale e alle relazioni interpersonali. È emerso che le rappresentazioni stereotipate nella pornografia possono avere impatti negativi sulla percezione di sé, sulle relazioni e sulla sessualità delle persone, contribuendo a consolidare disuguaglianze di genere e discriminazioni. Cfr. Spieldenner A.R., “Object lessons: Using trans porn in class to explore gender fluidity”, *Communication Teacher*, vol. 33, n. 3, 2019, pp. 215-220.

<sup>652</sup> Risulta necessario promuovere una cultura di consenso, educazione sessuale e critica nei confronti dei media, così da contrastare gli stereotipi di genere e lavorare verso rappresentazioni più equilibrate e rispettose di tutti i generi. *Ibidem*.

L'evoluzione della pornosfera – parallelamente a quella della sfera pubblica – è un processo modellato dalla struttura socio-economica dei tempi e dei luoghi in cui si verifica: l'accesso alla pornosfera è stato limitato alle élite maschili benestanti delle società capitalistiche per cui i contenuti erotici e sessuali circolanti erano pensati e prodotti principalmente per loro. Tuttavia, con l'espansione e la digitalizzazione della pornosfera, si è verificata una trasformazione strutturale che ha ampliato la gamma di comunità e gruppi sessuali che vi accedono e vi contribuiscono. Come osserva Darren Lenard Hutchinson alla fine degli anni Novanta, il consumo di pornografia può essere visto come una pratica che non riguarda solo maschi bianchi eterosessuali: la pornosfera globalizzata è democratica, non solo per l'ampliamento dell'accesso ai contenuti sessuali-pornografici, ma anche per lo spazio che offre alle identità e alle comunità precedentemente emarginate o escluse.<sup>653</sup> È dunque possibile integrare alle presenti osservazioni la definizione di porno chic elaborata da McNair, il quale afferma:

il porno chic non è la pornografia che riempie la pornosfera, né è necessariamente erotico nella forma o nella funzione: mentre alcune forme di porno chic possono cercare di appropriarsi dell'erotismo della pornografia, e quindi di essere sexy o eccitanti per il loro pubblico di riferimento, questa non è la loro caratteristica distintiva o la loro *raison d'être* essenziale. Dunque perché definire questi testi come porno chic? Perché la loro esistenza è una misura dell'emergere della pornografia nella visibilità mainstream e nella coscienza popolare. Il porno chic può essere caratterizzato come l'eco, o l'ombra, della forma di cultura bassa della pornografia negli spazi culturali non pornografici, compresi quelli dell'arte, della pop culture, del giornalismo, della moda e del mondo accademico.<sup>654</sup>

In altre parole, McNair sostiene che il porno chic non è necessariamente celebrativo: può aspirare a essere divertente, di tendenza (da qui il concetto di "chic"), o sovversivo, oppure educativo e informativo sulla sessualità e l'erotismo. Il porno chic è una forma esemplare di cultura postmoderna, una manifestazione dell'ascesa della cultura di massa alla fine del XX secolo e della conseguente rottura delle distinzioni tra cultura alta e bassa associate alla modernità. Il porno chic presuppone che la pornografia sia familiare e ampiamente compresa dal pubblico tradizionale, e ne

---

<sup>653</sup> Cfr. Hutchinson D.L., "Ignoring the sexualization of race: Heteronormativity, critical race theory and anti-racist politics", *Buffalo Law Review*, vol. 41, n. 1, 1999.

<sup>654</sup> McNair B., *op. cit.*, p. 36.

legittima la maggior parte delle forme, sostenendo che essa posseda un'identità affascinante e attraente per l'eterogeneo pubblico dei media. Inoltre, guardando allo sviluppo e al progresso – culturale, sociale e tecnologico – promosso dalla pornografia, è possibile affermare che il termine porno chic si riferisce all'infiltrazione o alla migrazione della pornografia vera e propria nella cultura mainstream, un processo avviato all'inizio degli anni Settanta con la distribuzione del lungometraggio pornografico *La vera gola profonda*,<sup>655</sup> le cui recensioni ne evidenziano le proprietà “chic” e di pubblico accesso.<sup>656</sup> Attingendo nuovamente agli studi decisivi di McNair è opportuno ricordare la suddivisione che l'autore fa dei significati di porno chic, coniugati secondo tre categorie: ludica; pedagogica (o didattica); metaforica. Il porno chic comprende dunque tutti quegli artefatti culturali che sono dichiaratamente ispirati o aspirano ad assomigliare alla pornografia, fino a impersonarne le qualità sessualmente grafiche ed esplicite: trattasi di opere di omaggio o di celebrazione della pornografia, che ne risaltano il fascino culturale in quanto forma con uno stile e una presenza distinti nella *popular culture*.<sup>657</sup> Inoltre, il porno chic comprende opere che utilizzano il sesso esplicito, rappresentato in modo tale da suggerire o fare deliberatamente riferimento allo stile della pornografia, che poi funziona come metafora o allegoria di qualcosa di cattivo, malvagio o negativo. Questi testi non sono pornografici – poiché non vi è l'intenzione di eccitare – ma possono essere ugualmente trasgressivi e grafici: in questi contesti i contenuti pornografici sono presentati come una formula narrativa-sociale distruttrice della moralità individuale e pubblica,

---

<sup>655</sup> *Deep Throat*, Gerard Damiano, 1972.

<sup>656</sup> Cfr. McNair B., “From Deep Throat to Don Jon: The pornographication of cinematic entertainment”, in Harrington S. (A cura di), *Entertainment Values: How do we Assess Entertainment and Why does it Matter?*, Palgrave Macmillan, Londra, 2017, pp. 251-267.

<sup>657</sup> In tal senso, costituiscono un valido esempio le modalità con cui la pornografia si manifesta come discorso o tema nella sitcom americana *Friends* (Marta Kauffman, David Crane 1994-2004): nell'episodio intitolato “The One With the Free Porn”, lo spettatore è invitato a considerare l'accesso accidentale dei protagonisti Joey e Chandler alla pornografia gratuita via cavo come qualcosa di divertente, piuttosto che depravato o sinistro. *Ibidem*.

teatro di crudeltà.<sup>658</sup> In quanto costituente della cultura postmoderna, la teatralità – positiva o negativa – del porno chic è determinata dal rapporto con gli schermi, filtri e soglie che consentono uno scambio diretto – di volti, corpi e sensazioni – tra individui – in tal senso, la teatralità si definisce in quanto atto performativo eseguito nello schermo. Pietro Montani osserva che qui è lo schermo stesso a prendere parte al gioco drammaturgia, in modo tale che la sua sia una performatività in “stato di eccezione”:<sup>659</sup> nell’ambito delle pratiche produttive esperibili in rete grazie agli schermi *display* si stanno facendo strada nuove forme di espressione e nuove tecniche discorsive nelle quali l’aspetto è percepito *in modo immediato e irriflesso*, come un’estensione dell’identità. A queste riflessioni si accostano quelle di Nishant Shah, la quale afferma che, a causa della natura stessa della pornografia interattiva, il valore della produzione pornografica non riguarda la gratificazione, ma la proiezione di questa gratificazione: la *self-presentation* – visiva e verbale – diventa pornografica a causa delle intenzioni che la rappresentazione porta con sé e delle risposte che suscita nei consumatori.<sup>660</sup> In altre parole, il netporn sembra incoraggiare una svolta narcisistica dell’interazione in cui l’incarnazione dei desideri dello spettatore, coincide con il piacere dato a sé stesso.<sup>661</sup> Mirko Lino sostiene che il tentativo di formare un “nuovo linguaggio del

---

<sup>658</sup> Seguendo tale criterio, McNair suggerisce che se la diversificazione della pornosfera ha permesso la gradita espressione di sessualità precedentemente sopresse ed emarginate, la sua espansione ha anche consentito a misogini e predatori sessuali di trovare nuove opportunità di espressione. L’autore si focalizza sulla pornografia infantile, osservando come alcuni pedofili hanno fatto della pornografia i loro crimini poiché la tecnologia digitale offre nuovi modi per produrre, condividere e consumare questo materiale. La pornografia infantile è relativamente rara e molti autori sono stati catturati grazie a metodi di sorveglianza e ricerca online: tuttavia esiste ancora, e nessuna discussione sull’impatto della pornografia può ignorarla – è proprio in relazione a questo tipo di reato che l’azienda Pornhub ha recentemente subito un forte contraccolpo da parte degli utenti digitali, in seguito alla pubblicazione dell’articolo “The Children of Pornhub”. Lo stesso discorso vale per la pornografia violenta: l’articolo suggerisce che la violenza e l’abuso nella pornografia devono essere considerati come registrazioni di atti criminali e trattati di conseguenza. Quando la pornografia ritrae fantasie e altre forme di gioco di ruolo, invece, dovrebbe essere consentita per lo stesso motivo per cui gli individui possono praticare queste attività nella privacy delle loro camere da letto: perché non è compito dello Stato controllare il desiderio o dettare i gusti. Cfr. McNair B., *op. cit.*; Kristof N., “The Children of Pornhub”, *New York Times*, 2020, consultato il 30 maggio 2023, da: <https://www.nytimes.com/2020/12/04/opinion/sunday/pornhub-rape-trafficking.html>

<sup>659</sup> Cfr. Montani P., “Sulla performatività discreta degli schermi”, in Carbone M., Dalmasso C. A., Bodini J. (A cura di), *I poteri degli schermi. Contributi italiani a un dibattito internazionale*, Mimesis, Milano, 2020, pp. 147-159.

<sup>660</sup> L’autrice scrive che nella pornografia digitale il *pay off moment* non coincide con l’orgasmo fisico del consumatore/produttore, ma con l’orgasmo desiderato o proiettato dell’utente dietro lo schermo. Cfr. Shah N., “PlayBlog: Pornography, Performance and Cyberspace”, in Jacobs K., Janssen M., Pasquinelli M. (A cura di), *C’LICK ME. A NETPORN STUDIES READER*, Institute of Network Cultures, Amsterdam, pp. 31-44.

<sup>661</sup> Tale piacere è ottenuto mediante la masturbazione. Nicole Prause osserva che la masturbazione è spesso accompagnata dalla visione di *VSS* (*visual sexual stimuli* – stimoli sessuali visivi): quasi tutti i casi di visione di *VSS* si verificano durante la masturbazione in uomini e donne. Nella sua indagine quantitativa sulla masturbazione Prause ha rilevato che i *VSS* esistono principalmente per la masturbazione. Inoltre, sebbene i giovani sembrino più propensi a guardare i *VSS* a scopo educativo rispetto agli adulti, i giovani riferiscono di guardare i *VSS* a scopo di masturbazione. Cfr. Prause, N. “Porn Is for Masturbation”, *Arch Sex Behaviour*, vol. 48, 2019, pp. 2271-2277.

desiderio” è già ravvisabile nella *golden age* del cinema pornografico: il *feature-length narrative pornographic film* mostra la penetrazione dei genitali – *meat shot* – durante l’atto sessuale e la successiva eiaculazione maschile – *money shot* –, concretizzando visivamente quel desiderio perseguito *in absentia* dallo sguardo voyeuristico, “rappresentando senza mediazioni l’appagamento del desiderio che sottostà a una pulsione scopofila”.<sup>662</sup> In particolare, la questione della visibilità anatomica dell’atto sessuale pone la questione dello sguardo e del piacere visivo su un piano in cui le performer femminili perseguono l’ideale di una sessualità da esibire, il loro corpo diviene un’estensione del fallo, un corpo insaziabile per il desiderio sessuale maschile.<sup>663</sup> La promozione di un’immagine sessualizzata e stereotipata che risponda alle aspettative e alle fantasie del pubblico spinge le performer femminili a conformarsi a standard estetici rigidi e a presentarsi come oggetti di desiderio, sacrificando spesso la propria autonomia e autenticità. Il corpo, esperito attraverso lo schermo, nel contesto della società pornificata, subisce dunque un’ulteriore evoluzione, manifestandosi in quanto *brand* – marchio.

#### *Adriana Chechik e il corpo brand*

Ciò che si evince dal percorso tracciato dalla pornografia fino a questo punto è sì come l’articolazione dell’industria culturale dell’audiovisivo pornografico contemporaneo sia più variegata di quanto possa sembrare: in essa convivono – in modo ibrido e spurio – elementi appartenenti alla tradizione industriale – e cinematografica – americana, modelli di produzione artigianale e di esercizio di una personalità autoriale e imprenditoriale, fenomeni e forme espressive d’avanguardia tecnologica. In particolare, le tecnologie digitali hanno reso la pornografia sempre più accessibile ad un numero sempre più crescente di potenziali consumatori guidando e spingendo l’emersione di una pluralità di supporti, di prodotti e di modalità di consumo che hanno a che vedere con la produzione e fruizione di immagini digitali in movimento. Enrico Biasin sostiene che i processi produttivi hanno progressivamente privilegiato la fabbricazione di beni immateriali e la conseguente sollecitazione di pratiche informative, comunicative e interattive interconnesse nella

---

<sup>662</sup> Lino M., “Sguardi e corpi nelle pornografie del desiderio”, *Between*, vol. 3, n. 5, 2013, p. 8.

<sup>663</sup> Donna Haraway identifica nell’ibrido del *cyborg* il modello per un nuovo concetto di corpo capace di diventare possibilità per le marginalità identitarie di potersi affermare, “in quanto ibrido di macchina e organismo che consente di superare le dicotomie tra umano e meccanico, natura e cultura, maschile e femminile non condizionato dalla riproduzione sessuale biologica e dalla famiglia nucleare”. In questo scenario, che si ricollega al rapporto tra corpo e tecnologie, l’esperienza postmoderna del corpo ibrido, simbolo dell’integrazione tra diversità e identità multiple, abbandona la fascinazione dell’inorganico meccanico-industriale preoccupandosi di trovare nuove metafore sociali da ascrivere ad altri corpi. Cfr. Haraway D., *op. cit.*

nozione di *brand*.<sup>664</sup> Nel presente contesto di studio, il *brand* può essere considerato come un dispositivo comunicativo, in grado di articolare un nome, un termine, un simbolo, un disegno, o una loro combinazione, tutti destinati a identificare prodotti o servizi di un venditore o di gruppo di venditori al fine di differenziarli da quelli dei loro concorrenti. In particolare, nel contesto della pornografia, l'autore individua quattro fondamentali tipologie di brand: *Author Brand* – l'immagine dell'autore si pone quale elemento paradigmatico di definizione e differenziazione del lavoro di produzione; *Actor Brand* – l'attore è un elemento essenziale nell'industria culturale cinematografica e formalizza, attraverso il proprio corpo, le proprie performance e la propria “star persona”, un certificato di garanzia commerciale; *Genre Brand* – il genere diviene una risorsa essenziale nella determinazione di una propria immagine di brand nella diversificazione del prodotto agli occhi dei consumatori; *High Production Value Brand* – è rappresentata dal prodotto industriale di “alta qualità” in termini di tecnologie impiegate, costi di produzione, packaging e caratteristiche testuali adottate. Queste quattro tipologie di *brand* possono caratterizzare un singolo individuo – performer – e la sua attività non limitandosi ad un unico settore dell'intrattenimento, ma riuscendo a creare sovrapposizioni e contaminazioni tra ambiti e piattaforme digitali apparentemente distanti, dando prova in tal modo delle doti di una progettualità ideativa tutt'altro che monocorde: al fine di dimostrare la teoria di Biasin con un esempio paradigmatico, è di seguito analizzato il caso di Dezae Kristiana Charles, in arte Adriana Chechik.

Attrice pornografica trentenne americana, inserita nell'industria del porno da circa dieci anni – coinvolta sia in produzioni mainstream che amatoriali – e attiva su piattaforme di live streaming pornografico,<sup>665</sup> ha riscosso notevole successo su Twitch negli ultimi due anni, identificandosi come “video game nerd”. Con una presenza quotidiana sulla piattaforma, Chechik ha indirizzato la propria sagacia artistica verso territori espressivi oltre quello erotico, dimostrandosi una performer capace di promuovere il proprio corpo al di fuori di un settore sessualmente esplicito. La presenza di performer provenienti dall'industria pornografica su Twitch è giustificata da molteplici fattori legati sia alla produzione che alla fruizione di contenuti. Come ricorda Maria Cristina Zappi, una pratica messa in atto da chi crea contenuti sessuali a pagamento è di non concentrarsi su un'unica piattaforma per vendere i propri servizi, ma “diversificare i prodotti e proporli in diverse chiavi su differenti siti, anche in maniera gratuita solo a fini pubblicitari, inducendo e conducendo il

---

<sup>664</sup> Il termine inglese definisce il concetto di “marchio”, in riferimento a un prodotto o servizio o ad una linea o serie di prodotti. Cfr. Biasin E., *Oscenità di brand. L'industria culturale della pornografia audiovisiva contemporanea*, Mimesis, Milano, 2013.

<sup>665</sup> Parte del suo lavoro di attrice pornografica è svolto su Jerkmate.tv: Chechik è tra le modelle “collaudabili” nella fase di tutorial del sito.

potenziale cliente a volerne fruire ancora e rimandandolo – direttamente o indirettamente – ai siti a pagamento”.<sup>666</sup> Vestendo i panni di creatrice di contenuti su social network come Instagram e Twitter e indossando quelli di “video game nerd” su Twitch – siti visitati quotidianamente da milioni di persone –, Adriana Chechik promuove ed esibisce il proprio corpo in modi diversi. A questo elemento si aggiunge la predominanza maschile del pubblico di Twitch.<sup>667</sup> ne consegue che i fruitori dei contenuti erotici pubblicizzati su social network e Twitch sono i medesimi che si muovono verso le piattaforme di live streaming pornografico al fine di consumare le versioni esplicite e integrali dei corpi visualizzati altrove. Sulla piattaforma di Amazon, sono decine le pornstar attive in vesti di videogioatrici.<sup>668</sup> tra queste Chechik è la più popolare attiva su Twitch, dove con il nickname AdrianaChechick\_ presenta il maggior numero di follower – circa 800 mila utenti unici –, il maggior numero di visualizzazioni – circa 20 milioni – e la maggiore quantità di videogiochi trasmessi – circa 110 titoli differenti.<sup>669</sup> Chechik si presenta sul piano estetico con tratti caratteristici delle *titty streamer*,<sup>670</sup> indossando abiti provocanti che lasciano intravedere buona parte del seno dell’attrice e truccandosi in modo tale da mettere in risalto le proprie labbra.<sup>671</sup> Sul piano linguistico, l’approccio all’esperienza di gioco è totalmente ironico e umoristico: sia nel successo che nel fallimento di una sfida, Chechik sottolinea elementi sarcastici e di auto-derisione, spesso impiegando un linguaggio scurrile con continui rimandi alla pornografia e alla sessualizzazione del corpo femminile. Ne consegue che l’esibizione del suo corpo nel contesto videoludico attenua la tensione prodotta dalla difficoltà videoludico-competitive – percepite in modo eccessivamente serio dalla community di giocatori – e incoraggia condotte lascive da parte del pubblico, che potendo esprimersi unicamente attraverso la chat di testo di Twitch, dà sfogo alle proprie pulsioni

---

<sup>666</sup> Cfr. Zappi C.M., *op. cit.*, p. 44.

<sup>667</sup> Cfr. Ruberg B, Cullen L.L. A., Brewster K., “Nothing but a “titty streamer”: legitimacy, labor, and the debate over women’s breasts in video game live streaming”, *Critical Studies in Media Communication*, vol. 36, n. 5, 2019, pp. 466-481.

<sup>668</sup> Si ricordano tra le più note: Sasha Grey, Mia Malikova, Valentina Nappi, Eva Lovia e Mia Melano. Cfr. Simpson B., “Which Pornstars Have Started Twitch Streaming?”, *Earlygame*, 14 agosto 2021. Consultato il 12 luglio 2022, da: <https://earlygame.com/entertainment/pornstars-twitch-streaming>

<sup>669</sup> Dati raccolti attraverso la piattaforma di misurazione digitale TwitchTracker, disponibili presso: [https://twitchtracker.com/adrianachechik\\_](https://twitchtracker.com/adrianachechik_)

<sup>670</sup> Tale espressione ha un’accezione dispregiativa e si riferisce a donne streamer dagli utenti che le ritengono in grado di attirare attenzioni immeritate “attraverso un uso scorretto del proprio corpo, mostrato in modo sessualizzato”. La problematica principale è legata a dinamiche economiche, laddove le attenzioni immeritate si traducono in guadagni per i performer su Twitch: un sito di espressione personale, di creazione di comunità e di educazione, ma anche, prima di tutto, una piattaforma per fare soldi. Cfr. Ruberg B, Cullen L.L. A., Brewster K., *op. cit.*

<sup>671</sup> Vedi *Figura 22*.

libidiche.<sup>672</sup> Nonostante ciò, il dialogo avviato tra le due parti – streamer e pubblico – non scade mai nell'imbarazzante o nello spiacevole. Nel contesto produttivo e fruitivo di Adriana Chechik su Twitch gli spettatori sono capaci interpretare gli schemi dialogici della streamer che per prima promuove l'assenza di confini sociali nel dialogo e la rimozione di ogni freno inibitorio nell'esibizione del proprio corpo. L'eccessiva libertà espressiva e performativa di cui si avvale Chechik le è costata molteplici allontanamenti formale dalla piattaforma – *ban* – nel corso degli anni.<sup>673</sup> Adriana Chechik è solo un esempio in un contesto in cui fenomeni di convergenza estetica e ideologica tra pornografia e videogioco stanno diventando la norma. Mediante la navigazione e l'interazione che si crea online, le persone acquisiscono progressivamente padronanza dei riferimenti simbolici, linguistici e del potere espressivo di ciò che condividono. Il caso di Adriana Chechik dimostra come la presenza di una pornostar su Twitch – figura dichiaratamente appartenente all'industria sessuale – e la conseguente manifestazione di interesse nel settore videoludico – tale da portarla a spendere quasi intere giornate performando di fronte a un'audience schermica – generi un contesto di produzione e consumo di contenuti in cui il corpo esibito in diretta trova maggiore attenzione – da parte degli spettatori, degli altri streamer e della piattaforma stessa – rispetto al videogioco. Attraverso lo studio dei contenuti proposti da Adriana Chechik e della rappresentazione del suo corpo su Twitch, è possibile osservare come l'area grigia che interessa il rapporto tra live streaming videoludico e pornografico sia più sfumata dell'apparenza, dimostrando che il confine tra i due media è più labile di quanto si possa immaginare.<sup>674</sup>

### *Oltre la pornosfera*

Il caso studio summenzionato attesta la centralità del corpo e la sua rilevanza per la produzione di contenuti all'interno e all'esterno della pornosfera, in un'ottica di *pornographization of society*. Nei contesti osservati, il corpo diviene dunque inscindibilmente culturale, sociale e biologico: è il luogo

---

<sup>672</sup> Cfr. Ruberg B. "Obscene, pornographic, or otherwise objectionable": Biased definitions of sexual content in video game live streaming", *New Media & Society*, vol. 23, n. 6, 2021, pp. 1681-1699.

<sup>673</sup> L'attività di Adriana Chechik su Twitch dimostra la confusione normativa evidenziata da Ruberg: in questo contesto, Thomas Apperley osserva che "l'idea che le donne usino il loro corpo per attirare l'attenzione mentre videogiocano genera comportamenti misogini da parte del pubblico – composto per lo più da uomini bianchi eterosessuali". Cfr. Apperley T., "Overwatch to Oversnatch: The Mutually Reinforcing Gendered Power Relations of Pornography, Streaming, and Esports", in Ruotsalainen M., Törhönen M., Karhulahti V.M. (A cura di) *Modes of Esports Engagement in Overwatch*, Palgrave Macmillan, 2022, pp. 179-198.

<sup>674</sup> Il live streaming videoludico appare dunque tinto di elementi e identità che caratterizzano il live streaming pornografico: la pornografia colora, condiziona e persuade il gioco video secondo dinamiche crossmediali che riguardano tanto le modalità di rappresentazione e percezione del corpo, quanto i contenuti trasmessi in diretta. Attraverso la raccolta e analisi di dati per mezzo del *Visual Grounded Theory Approach*, nel terzo capitolo è possibile osservare meglio tale colorazione, sovrapposizione e contaminazione.

del conflitto economico, politico, sessuale e intellettuale, è lo strumento da cui passa la vita relazione, identitaria e sociale del soggetto, rappresentando un luogo in cui si iscrivono rapporti prevalenti di dominio e subordinazione – streamer/spettatore.<sup>675</sup> Ne consegue che, nel momento in cui il corpo diventa lo strumento privilegiato attraverso cui l'individuo esprime e comunica se stesso – nelle piattaforme studiate e per estensione nei social media –, allora l'investimento su di esso acquisisce una rilevanza sostanziale nelle pratiche quotidiane: il corpo è sfidato nella sua materialità e i moderni strumenti tecnologici divengono il mezzo tramite cui la sfida può essere efficacemente attuata. Come osserva Alessandra Corbetta, si fa strada un'idea di corpo come “progetto su cui agire costantemente per comunicare il proprio sé”, il corpo diviene a tutti gli effetti un “portatore visibile di identità del sé”.<sup>676</sup> Si evince che il corpo è l'ambito in cui ogni individuo può manifestare, sfruttando tutti gli strumenti a sua disposizione, la propria presenza e l'assenza, anche se ciò avviene in maniera individualista e privata.<sup>677</sup> il corpo si configura come segno dell'individuo e in questo si riduce la matrice identitaria di ogni soggetto. Accanto a un corpo quotidiano simbolizzato nelle sue pratiche e tradotto in una messa in scena a distanza che ritualizza l'elusione e regola il contatto fisico – corpo a cui l'individuo (spettatore) di eguaglia, attribuendogli il ruolo di soggetto in un crescente fenomeno di estetizzazione –, si trova un corpo invisibile e manifesta la sua concretezza fisica solo in momenti peculiari – come il piacere sessuale dato dalla masturbazione –, un corpo analogo a quello descritto da Jean Baudrillard all'inizio degli anni Settanta, in quanto “proficuo oggetto di consumo”.<sup>678</sup> L'elevato investimento simbolico

---

<sup>675</sup> Nel linguaggio vernacolare delle piattaforme di live streaming – sia videoludiche che pornografiche – lo spettatore iscritto a un determinato canale/performer è definito “sub”, crasi dell'inglese *subscriber* – iscritto – ma anche termine che rimanda allo stato (inter)passivo e sub-ordinato che lo caratterizza.

<sup>676</sup> Corbetta A., *Corpi in rete. Rappresentazioni del sé tra visualità e racconto*, libreriauniversitaria edizioni, Padova, 2021, p. 54.

<sup>677</sup> In tal senso, le pratiche di rappresentazione corporea digitali contemporanee sono riconducibili agli ideali dell'individualismo corporeo della società occidentale. Questo affonda le proprie radici nel Rinascimento, periodo in cui il corpo inizia ad essere inteso come possesso: la dimensione corporea diventa l'involucro del soggetto e il luogo del limite della sua libertà ma, contestualmente, essa è anche oggetto privilegiato di attività di modellamento e oggetto d'espressione della volontà di dominio dell'uomo. Cfr. Huizinga J., *Il problema del Rinascimento*, Donzelli Editore, Roma, 2016.

<sup>678</sup> A prescindere dal contesto preso in esame, secondo il filosofo francese, ovunque lo scenario è lo stesso: un marchio che assume valore di segno e con questo anche una funzione erotica perversa, delimitando una *zona* del corpo nient'affatto una erogena, ma una zona erotica, erotizzata, una parte elevata a significante fallico di una sessualità diventata puro e semplice concetto, puro e semplice significato. In questo schema, il nudo e il non-nudo giocano in una opposizione strutturale e contribuiscono così alla rappresentazione del feticcio – inteso come oggetto o corpo di venerazione. Mediatizzato da questo lavoro strutturale, il desiderio, da irriducibile qual è quando si fonda sulla perdita, sull'apertura dell'uno all'altro, diventa *negoziabile*, in termini di segni e di valori scambiati, ancorati a una equivalenza fallica generale – ciascuno giocando contrattualmente e monetizzando il proprio godimento in termini di accumulazione – situazione perfetta d'una economia politica del desiderio. Cfr. Baudrillard J., *Lo scambio simbolico e la morte*, Feltrinelli Editore, Milano, 2015.

esercitato in questi termini sul corpo fa in modo che la sua importanza si palesi anche laddove questo pare assente: la comunicazione virtuale, che avviene senza la presenza fisica del corpo, lo rende ancora più necessario perché qui, rispetto a quanto accade nell'interazione tradizionale, la costruzione di realtà e i meccanismi di rappresentazione del sé assumono una rilevanza maggiore.<sup>679</sup> Pertanto, oggi è del tutto valutato come oggetto, ovvero come insieme di parti giudicate per la loro valenza estetica, trattato come processo o meccanismo dinamico in perenne divenire su cui si deve intervenire per apportare costanti migliorie.<sup>680</sup> Inoltre, i media contribuiscono a diffondere, tramite il ricorso continuo a elementi visuali, immagini di corpi che superano i limiti del corpo naturale e ai quali i soggetti comuni sono chiamati ad assomigliare per non essere esclusi dalle dinamiche sociali. In altre parole, il corpo diventa ossessione, angoscia, desiderio incolmabile, metro di giudizio – non conta la dignità personale, l'atmosfera che crea la sua presenza: conta il corpo nella sua fisicità e nel suo decoro, nella sua capacità di adattarsi a modelli – sociale, culturali, economici e sessuali – in continuo mutamento.

Le piattaforme di *game live streaming* come Twitch, di *porn live streaming* come Jerkmate – e anche OnlyFans – forniscono l'infrastruttura per un continuo storytelling identitario e un perenne rimaneggiamento in termini sia discorsivi che fotografici e audiovisivi di chi si è, e di come ci si vuole palesare agli altri. In tal senso, la *self-presentation* teorizzata da Goffman evidenzia evidenzia una *nuova tecnologia del sé*, vale a dire un nuovo processo di elaborazione della soggettività legata all'immaginario di un certo ordine del discorso e dunque – insieme ai casi più evidenti di *self-branding* – di creazione della propria identità finalizzata alla promozione per scopi economici ad

---

<sup>679</sup> Come dimostrato dal caso Chechik e anche dallo studio della pornografia digitale eseguito nel presente capitolo, dove si assiste alla manifestazione di un bisogno estremo di creare immagini del corpo assente e distante, poiché i mezzi digitali – pur modificando i meccanismi di percezione ed esperienza del reale – non rendono meno necessario il corpo.

<sup>680</sup> Una lettura di questo tipo si apre ai rischi dell'oggettivazione sessuale – anticipata nel contesto del cosplay: questa designa il processo in cui le parti del corpo di una persona o le sue funzioni sessuali sono ridotte a mero strumento in grado di rappresentarla e descriverla nella sua interezza – l'oggettivazione sessuale si appoggia alle pratiche, sempre più diffuse dai media, di sessualizzazione ed espansione nella pornosfera, ovvero il processo tramite cui la società è diventata e continua a diventare in maniera inesorabile, satura di rappresentazione sessuale. In particolare, il problema legato all'oggettivazione sessuale risiede nell'automatismo con cui essa si esplica, poiché il suo radicamento nelle pratiche culturali è ormai forte; questo fenomeno si inserisce a pieno in logiche di potere che interessano non solo le differenze di genere e l'orientamento sessuale degli individui, ma anche le etnie e lo status socio-economico. Daniels, Zurbriggen e Ward osservano che, se esercitata internamente, l'oggettivazione sessuale prende il nome di auto-oggettivazione sessuale – *self-objectification* – e si configura come “il modo, più o meno stabile, di guardare se stessi, attribuendosi un valore in funzione del proprio *sex appeal* e del proprio aspetto fisico”. [...] il processo parte dalla medesima considerazione e celebrazione del corpo come merce-oggetto in cui si manifesta l'identità delle persone. Il corpo-oggetto diventa un cantiere inesauribile di manipolazioni e aggiustamenti di cui sono testimonianza la cura spasmodica per l'abbigliamento, il ricorso iperbolico al *make-up*, la chirurgia estetica, le pratiche di *body-building* e di *body art* – anche di *cosplay*. Cfr. Scott S., *op. cit.*, 2019; Daniels E.A., Zurbriggen E.L., Ward, L.M., “Becoming an object: A review of self-objectification in girls”, *Body Image*, vol. 33, 2020, pp. 278-299.

ampio raggio di se stessi: ciò che ne scaturisce è il tentativo di costruzione di un *edited-self*, progettato dagli utenti in un’ottica di autogoverno, sfruttando le possibilità offerte dalle piattaforme di social network e di live streaming e rispondenti ai bisogni scaturenti al loro interno.<sup>681</sup> In questi spazi è in corso quella che Nicola Dusi definisce *contaminazione e sovrapposizione*, leggendo l’intertestualità e la traduzione – intesa in quanto spostamento da uno spazio all’altro – nei termini di una “risonanza”, o meglio di una “messa in risonanza tra testi”.<sup>682</sup> Nell’era della comunicazione *post-mediale*, in cui i media non sono più statici dispositivi ritualizzati e localizzati, ma sono vissuti come aggregati di pratiche e dispositivi leggeri e variabili, la riflessione teorica si ripiega sul domandarsi quale sia il ruolo assunto dallo spettatore.<sup>683</sup> In tal senso, Dusi afferma che:

siamo sempre di fronte a relazioni di identificazione, a pensiero incarnato e problemi di *embodiment* tra i corpi rappresentati e raccontati e il corpo sociale dello spettatore [...] si vive come spettatori in una *relazione empatica*, che passa attraverso la comprensione e la condivisione dell’esperienza vista e raccontata. Empatia che si distingue dalla relazione di *simpatia* che si instaura tra il personaggio e lo spettatore: anche questa si forma gradualmente, passando dalla fase del “riconoscimento”, a quella della “focalizzazione” narrativa legata alla circolazione del sapere. Se non condivido i valori profondi del personaggio, allora, posso non provare ‘simpatia’ nei suoi riguardi, ma il livello empatico è comunque attivato.<sup>684</sup>

In altre parole, lo spettatore smette di essere puro testimone, delegato cognitivo ad una fruizione passiva: diventa uno spettatore partecipante, complice sensorialmente ed affettivamente, che si mette in relazione, a distanza o ravvicinata, grazie alle nuove forme di multimedialità interattiva – lo spettatore si fa performer. Il fruitore può dunque agire su ciò che vede e sente, provocare trasformazioni nelle immagini con lo spostamento del suo corpo o interagire direttamente con

---

<sup>681</sup> Corbetta annovera l’esistenza di una *generation me*, ovvero una generazione cresciuta con la necessità di rappresentare continuamente se stessa e racchiusa nel narcisismo di condividere istantaneamente la propria rappresentazione con la comunità digitale scelta come spettatore di riferimento. L’autrice considera l’esigenza di sopperire all’assenza fisica, propria del mondo virtuale, con una presenza visuale ancora più marcata: dove manca il corpo, la sua rappresentazione sembra divenire assolutamente necessaria. Corbetta A., *op. cit.*

<sup>682</sup> Dusi N., *Dal cinema ai media digitali. Logiche del sensibile tra corpi, oggetti, passioni*, Mimesis Edizioni, Milano, 2014, p. 212.

<sup>683</sup> Il tema è trattato nel terzo capitolo del presente elaborato.

<sup>684</sup> *ivi*, p. 227.

modalità auto o eterodirette, singole o collettive. Mediante l'impiego di tecnologie digitali emergono diversi gradi di interattività – dalla chat alla webcam – fino alla totale interattività nei nuovi ambienti immersivi.<sup>685</sup> Come suggerito nei paragrafi precedenti, le modalità di coinvolgimento del pubblico sono avviate da differenti tipologie di interazione ludica. Ihsan Asman afferma che tale interazione si presenta secondo due forme principali: in qualità di attività ludiche vincolate, che hanno un certo insieme di regole come i (video)giochi; e come attività materiali, correlate alla formula giocattolo, considerate come “forme di gioco libero”.<sup>686</sup> Laddove le prime sono descritte dalle norme vigenti sulle piattaforme e dalle regole dettate da esse, nel secondo caso è posto maggiormente l'accento sull'*agency* individuale, non essendo limitata da regole o norme: è possibile dunque descrivere l'interazione con i contenuti pornografici come *giocosa*, poiché esente da tendenze strutturanti e con ampi gradi di *agency* da parte del giocatore – sia i giocattoli che i contenuti pornografici possono essere visti come una incarnazione delle libertà del gioco che si intensifica attraverso l'immaginazione degli individui. Intendendo quindi il giocattolo come un *vaso vuoto* con cui è possibile costruire storie, mondi e azioni, emerge la correlazione con i corpi *vuoti*, leggeri e virtuali della pornografia – vale a dire tutte quelle corporeità digitali che impariamo a scomporre e ricomporre, e identificare pur nella loro moltiplicazione e che contribuiscono a creare un mondo fatto nient'altro che di *silhouettes*, di linee e punti di forza, di forme e figure, le quali restituiscono un mondo iconico, leggibile e riconoscibile.

Riprendendo le teorie di Baudrillard e rileggendo il ruolo dei corpi nel contesto osservato, Eko et al. sostengono che il corpo umano non è solo un'entità legata alla propria identità, ma anche al lavoro, poiché il corpo è un mezzo di produzione per la logica capitalista: il corpo è lavoro, possiede la proprietà materiale di generare valori d'uso attraverso i quali riproduce i suoi bisogni metabolici.<sup>687</sup> Il lavoro è nella logica della materializzazione del corpo umano una forma di contenuto: nel contesto della pornografia, streamer e performer (creatori di contenuto) presentano il corpo come un oggetto visivo da commerciare e convertire in un valore di scambio – valuta virtuale o piacere

---

<sup>685</sup> Sia le interfacce grafiche dei siti di streaming video pornografici che le piattaforme di live streaming videludiche creano uno spazio di dimora, di navigazione o di prolungamento dell'impegno a scopo di piacere – o per ostacolare la noia, la distrazione oziosa e la perdita di tempo. La configurazione delle piattaforme di live streaming si presta a una visione trasversale, creando una convergenza mediatica che comprende animazione, gif, live action, design grafico e suono, solo per citarne alcuni. In questo senso, Patrick Keilty sostiene che la pornografia online è molto più mutevole dei film e dei videogiochi: quando approdano su un sito di *camming*, gli spettatori si confrontano immediatamente con più media contemporaneamente. Cfr. Keilty P., *op. cit.* 2018.

<sup>686</sup> Cfr. Asman C. I., “‘Any performer you pick!’ Playful manifestations of porn spectatorship”, *Sexualities*, vol. 1, 2020, pp. 1-16.

<sup>687</sup> Cfr. Eko N., Dida D., Karman, dan Djoko W., “EXHIBITIONISM AND VOYEURISM IN LIVE-STREAMING APPLICATIONS AS AFFECTION LABOR”, *Jurnal Spektrum Komunikasi (JSK)*, vol. 11, n. 1, 2023, pp. 25-35.

sessuale. Il corpo è dunque inserito in un contesto che dà luogo a un regime di scopofilia.<sup>688</sup> Su questi siti, in particolare, è il corpo della donna ad essere soggetto al piacere della visione: come ricorda Amanda Cullen, le norme della cultura del live streaming, così come le caratteristiche delle stesse piattaforme, supportano credenze e comportamenti sessisti e misogini, ereditati dalla cultura videoludica.<sup>689</sup> Il concetto stesso di live streaming si struttura su un approccio e un invito all'intimità: l'ingresso, tramite webcam, allo spazio privato e ai pensieri degli streamer/performer. Molti di questi, infatti, trasmettono i propri contenuti su Twitch in diretta dalle proprie abitazioni, dove spazi personali e domestici come salotti e camere da letto sono inclusi nell'inquadratura a schermo. Bonnie Ruberg osserva come le camere da letto in particolare veicolano connotazioni culturali associate all'intimità, all'incarnazione e all'erotismo: quest'ultimo è “centrale per Twitch, dove la camera da letto è sia un luogo fisico da cui gli streamer trasmettono sia uno spazio concettuale che struttura le pratiche, l'estetica e le norme legate al live streaming”.<sup>690</sup> Guardare alla camera da letto come *sito* di performance su Twitch ricorda che tutto il live streaming, ovunque si svolga, si afferma in quanto attività intima, di genere e probabilmente erotica che spesso si svolge letteralmente in casa – in termini spaziali, tutto lo streaming è uno streaming dalla camera da letto. Nella sfera dell'intrattenimento digitale, come visto più volte, il live streaming si configura come performance professionale, in grado di generare lavoro e compensi. Richiamare l'attenzione sugli spazi del live streaming – le camere da letto – è anche un modo per evidenziare le connessioni tra il live streaming di Twitch – spesso associato a giovani giocatori/spettatori maschi – e le pratiche precedenti che lo hanno plasmato – come il *camming* – guidate da donne che mettevano alla prova i confini dell'intimità trasmettendo le loro vite su internet dalle camere da letto. In altri termini, come osserva Bruno Surace, la camera da letto si trasforma in un contesto culturale in cui autopromozione e autorealizzazione coincidono, “fino alla degenerazione in una società individualistica e popolata

---

<sup>688</sup> Il termine scopofilia descrive il piacere di osservare qualcuno o qualcosa: derivato dal greco *scopos* – che significa “osservazione” – e *philia* – “amore” o “piacere” –, questo concetto mette in evidenza l'aspetto del godimento ottenuto attraverso l'atto di guardare. La scopofilia può assumere diverse forme e manifestarsi in molteplici contesti: può riguardare l'osservazione di persone nelle situazioni di vita quotidiana – come guardare qualcuno passeggiare per strada o osservare i movimenti di un gruppo di persone in un luogo pubblico – in tal senso, è considerata come una curiosità o interesse nel guardare gli altri, senza necessariamente coinvolgere un aspetto sessuale. Tuttavia, la scopofilia può anche manifestarsi in un contesto più intimo e sessuale, in cui l'osservazione di atti sessuali o l'erotismo visivo diventano fonte di eccitazione e piacere – ciò include la visione di contenuti pornografici, la partecipazione a spettacoli erotici o il coinvolgimento in pratiche voyeuristiche consensuali. Cfr. Popa T., Delcea C., “Voyeurism and Scopophilia”, in Delcea C. (A cura di), *Theoretical-experimental Models in Sexual and Paraphilic Dysfunctions*, Filodiritto Editore, Bologna, 2020, pp. 64-66.

<sup>689</sup> Cfr. Cullen L.L.A., “Just on the Right Side of Wrong: (De)Legitimizing Feminism in Video Game Live Streaming”, *Television & New Media*, vol. 23, n. 5, 2022, pp. 542-552.

<sup>690</sup> Ruberg B., Lark D., “Livestreaming from the bedroom: Performing intimacy through domestic space on Twitch”, *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, vol. 27, n. 3, 2021, p. 679.

di *performer*, in cui la più forte ambizione di realizzazione sembra filtrata da una forma di darwinismo vigoressico”.<sup>691</sup> L’autore sostiene di essere di fronte ad una nuova “ideologia del porno”, in cui questo non prevede più una separazione fra utenza e produzione, ma una vera e propria sussunzione della logica di tipo *prosuming* – tipica di Twitch.<sup>692</sup> Il fatto che la performance avvenga in diretta rimodella in maniera sensibile i confini del testo pornografico, i sistemi di aspettative ad esso connessi e in generale l’esperienza propria del genere. Su Twitch la pornografia assume i connotati del *sex working* – secondo la definizione di Tanaya et al. proposta all’inizio del presente capitolo –, intendendo tale locuzione in qualità di *passe-partout* legittimante, omogeneizzando una vasta gamma di pratiche. Una figura come Adriana Chechik che si reinventa intellettuale e streamer: la pornografia sembra avanzare da decenni dal luogo di un’interdizione semiotica, che è anzitutto di tipo moralista, a quello dell’accettazione. Si giunge dunque a una pornografia stemperata, o che parodizza se stessa rendendosi macchietta, impegnata nella colonizzazione di un certo tipo di ambienti mediali.

Cosa consegue da questa progressiva (di)mostrazione della pornografia – eseguita per mezzo di pratiche di sex work elitarie, attività di cosplay, relazioni virtuali e generazioni algoritmiche? Senz’altro una perdita della sua carica eversiva di base: se l’attività e il consumo pornografico sono emersi inizialmente in quanto esercizi di libertà nel XVII secolo – in grado di mettere in crisi un sistema perbenista e reazionario che tendeva a opprimere un certo tipo di discorsi –, oggi essi sono totalmente assorbiti da tale sistema, e quindi profondamente depotenziati. In altre parole, se prima la pornografia era qualcosa che c’era ma che *non si doveva vedere* – in tutte le accezioni che il termine modale può assumere –, oggi invece la si vede ovunque, eppure spesso *non c’è*. Il fatto che oggi sia frequente imbattersi in giovani modelle cosplayer che sessualizzano i personaggi di cartoni animati giapponesi, che il sex work sia paragonato ad altre forme di produzione di denaro e che tecnologie di intelligenza artificiale possano sedere alle spalle di quelle piattaforme capitalistiche, sono tutti segni della presenza di una nuova eziologia culturale, che nel rimuovere un tabù di fatto opera una strana forma di censura a cielo aperto. Surace, afferma in tal senso che:

---

<sup>691</sup> Surace B., “Cosa resterà di questi anni porno? Fenomenologia della post-pornografia fra TV e Twitch”, *gender/sexuality/italy*, vol. 9, 2022, p. 87.

<sup>692</sup> Di fatto sia Twitch che i siti di *camming* prevedono complesse modalità interazionali, con sistemi di *rewarding* in base al tipo di *engagement*: la nuova ideologia si giustifica con la retorica del guadagno *facile* che è forse la vera chiave di volta per leggere il fenomeno in termini culturali: l’assorbimento di legittime istanze emancipatrici nelle logiche di mero profitto economico. *Ibidem*.

È così: la pornografia sotto gli occhi di tutti, la pornografia per e da tutti, reifica una forma di diminuzione della libertà. [...] sono i risultati di un adattamento sistemico che cancella l'idea di margine, di bordo, di posizione scomoda, sostanziano un sacrosanto principio di inclusività in termini squisitamente economicistici, in un contesto in cui sembra vigere l'idea per la quale l'unico principio di realizzazione è nella quantità di denaro che si riesce a produrre nel più breve tempo possibile, secondo la formula utopistica del minimo sforzo e massimo risultato.<sup>693</sup>

Guardando in particolare all'esperienza del live streaming si osservano parametri temporali e spaziali in grado di decretare quella remunerazione economica di cui parla l'autore. L'esperienza *live* ha una temporalità del tutto governata da chi performa, e l'unico strumento in mano all'utenza è quello di accelerare l'esibizione tramite donazioni spontanee di denaro.<sup>694</sup> Il potere – politico, sociale e sessuale – è in mano ai performer, sia in termini fattuali – possono scegliere quando iniziare e terminare lo spettacolo a loro piacimento – che scopici – data da un'esperienza orientata a simulare la prossimità.<sup>695</sup> In tal senso, si genera un effetto specifico di simultaneità, poiché l'atto di

---

<sup>693</sup> *ivi*, p. 89.

<sup>694</sup> Nel contesto specifico del *porn live streaming*, molte dirette in termini quantitativi contengono una mole di tempi morti inusitata per il porno tradizionale, sebbene di fatto anche questi tempi morti assolvano a specifici bisogni – economici.

<sup>695</sup> Il rapporto tra pornografia e potere è un tema complesso e multiforme che richiede un'analisi separata e oculata circa le dinamiche sociali, culturali e psicologiche coinvolte. La pornografia può essere vista come uno strumento di controllo sociale, attraverso il quale sono veicolati e perpetuati determinati valori culturali e ideologie. Le rappresentazioni di genere, ad esempio, spesso riflettono gli schemi patriarcali dominanti, in cui gli uomini sono posti in posizioni di potere e controllo, mentre le donne sono oggettificate e subordinate. Tali rappresentazioni contribuiscono a rafforzare e normalizzare le disuguaglianze di genere presenti nella società, creando modelli comportamentali e aspettative sociali che favoriscono un'equazione di potere sbilanciata. In seconda istanza, è evidente che l'industria pornografica sia permeata da dinamiche di potere economico in costante sviluppo. Grandi conglomerati – piattaforme/aziende – controllano la produzione, la distribuzione e il consumo di contenuti pornografici, influenzando sia il prodotto che il pubblico. D'altra parte, la pornografia può anche essere considerata come una forma di trasgressione rispetto alle norme sociali e ai tabù culturali. Mediante l'esplorazione di fantasie sessuali e rappresentazioni esplicite, la pornografia sfida i limiti della moralità convenzionale e delle restrizioni culturali, come una forma di ribellione contro il controllo sociale e la repressione sessuale, consentendo l'espressione di desideri e orientamenti sessuali differenti. Infine, alcune correnti femministe sostengono che la pornografia possa anche rappresentare un'opportunità di empowerment per le donne. In particolare, le produzioni pornografiche femministe cercano di ridefinire i ruoli di genere tradizionali e promuovere una rappresentazione più equa e consensuale della sessualità, impiegando la pornografia come strumento per ribaltare le rappresentazioni tradizionali di potere, riappropriandosi del proprio corpo e della propria sessualità. Cfr. Baudrillard J., "War porn", *Journal of Visual Culture*, vol. 5, n. 1, 2006, pp. 86-88; Eaton A.A., Noori S., Bonomi A., Stephens D.P., Gillum T.L., "Nonconsensual porn as a form of intimate partner violence: Using the power and control wheel to understand nonconsensual porn perpetration in intimate relationships", *Trauma, violence, & abuse*, vol. 22, n. 5, 2021, pp.1140-1154.

produzione avviene in concomitanza con l'atto di fruizione, generando una serie di contatti *diretti* tra performer e pubblico.<sup>696</sup>

In questo nuovo ecosistema mediale, perché un contenuto sia pornografico, esso non deve essere precipuamente sessuale, ma piuttosto deve essere socialmente esorbitante, ai limiti del fastidio, esercitando una o più forme di potere sul senso comune. Nel *porn live streaming* questo tipo di patto ideologico sembra del tutto essere assente, proprio in forza del suo conglomeramento in un sistema più ampio di pratiche che culminano nella remunerazione economica. Il performer, in tal senso, da un punto di vista produttivo è totalmente asservito a una dinamica in cui l'unico premio è di tipo economico – a fronte dell'orizzonte epistemico su cui si reggeva la pornografia tradizionale; da un punto di vista percettivo, e l'unico premio è l'aver appaltato un intero apparato fruitivo su cui si gioca il discorso pornografico come forma narrativa – fatto ora di *kink* e di *dare-avere* di tipo simbolico.

Ma allora cos'è la pornografia oggi? Rispondere a questa domanda è quantomai più difficile del passato, non essendovi più una precisa demarcazione. Laddove si assiste a una consistente *pornographization of society*, proporzionalmente la pornografia subisce un processo inverso di “depornificazione”.<sup>697</sup> L'espansione della pornosfera ha portato a un vero e proprio sconfinamento della pornografia, ora alla luce del sole, naturalmente amplificata nel contesto dei media digitali: si instaura l'era della post-pornografia.<sup>698</sup> I protagonisti di questa nuova fase sono vicini ai mondi di Instagram, TikTok e Twitch: le stesse piattaforme – non pornografiche – fungono da trampolino di lancio per futuri performer sessuali – le summenzionate *fake geek girls* – avviando un meccanismo di mutuo scambio tra piattaforme – Twitch-OnlyFans è un esempio –, mezzi di comunicazione e professionisti. In particolare, come evidenziato in molteplici studi da Bonnie Ruberg, Twitch stessa è una piattaforma che trabocca di contenuti *borderline*, che pur stando entro i limiti concessi ammiccano o più esplicitamente alludono alla sessualità: è un esempio paradigmatico di ciò il fenomeno di ritorno di persone che arrivano dall'industria pornografica – come il caso Chechik o

---

<sup>696</sup> Nuovamente, nel contesto pornografico, la componente narrativa di una *diretta* è ridotta ai minimi termini: “ho davanti a me una o più persone (che sia vero o no non è rilevante a questo livello) che compiono certi atti. A loro piace e conviene farsi vedere, a me piace guardare, e il grosso buco di trama nel mezzo lo si riempie con la propria immaginazione”. Cfr. Surace B., *op. cit.*

<sup>697</sup> La pornografia è stata normalizzata attraverso la Rete in termini sociolinguistici – con espressioni vernacolari impiegata in molteplici contesti come “se è porno tolgo” –, visivi – *food porn* –, culturali – “pornografia dei sentimenti” –. Cfr. Stagi L., Benasso S., *Aggiungi un selfie a tavola: Il cibo nell'era dei food porn media*, EGEA Editore, Milano, 2021.

<sup>698</sup> Cfr. Biasin E., Maina G., Zecca F. (A cura di), *Porn after Porn. Contemporary Alternative Pornographies*, Mimesis Edizioni, Milano, 2014.

l'italiana Valentina Nappi – e si lanciano sulla piattaforma per sedute di *just chatting* o sessioni di *gaming*. L'esperienza della pornografia così diviene dunque molto meno marcata rispetto al passato – si pensi al cinema a luci rosse o ai primi contenuti amatoriali domestici –, e piuttosto fa da tramite per stabilire nuove connessioni e interazioni. Naturalmente poi la deontologia pornografica del *tutto in mostra*, in abbinamento con le nuove tecnologie, non può che degenerare anche in spiacevoli casi di pornografia *personalizzata* come per i summenzionati video *deepfake*. Sembrano dunque essere in aumento effetti di composizione perversa legati a doppia mandata con la *pornificazione dei media*, che manifestano una profonda inconsapevolezza nell'abitare un nuovo contesto in cui “se il porno si legittima, divenendo parte di una sorta di fantasmatica ma molto influente istituzione totale, allora un'utenza scarsamente alfabetizzata dà per scontato che possa legittimamente pornificare qualunque cosa, o persona, voglia.”<sup>699</sup> Sulla base di queste considerazioni, nel presente elaborato, la pornografia è concepita come fenomeno sociologico che, laddove inizialmente reggeva su una forma di nascondimento del corpo (e del sé) – per cui l'accesso richiedeva un qualche tipo di rito iniziatico o quantomeno di rischio –, oggi è invece assunta al rango di dominante culturale nei media digitali. Compito di questa ricerca è dunque tentare di comprendere il nuovo *corpo* della pornosfera osservando l'area di grigio che si è creata nel contesto della piattaforma Twitch, focalizzando l'attenzione non tanto sulle pratiche e dinamiche produttive quanto sui fenomeni e comportamenti di consumo da parte del pubblico.

---

<sup>699</sup> È questo il caso della cosiddetta *Rule34* derivante dalle “regole di internet”. Philip Smith le descrive come un un elenco di frasi popolari coniate intorno al 2004 e pubblicate sulla bacheca del sito di condivisione di meme 4Chan. La nota Regola 34 – *Rule34* – afferma che “se una cosa esiste, allora ne esiste anche la versione porno”: suggerisce che se si riesce a pensare a uno scenario, un tema o un personaggio di qualsiasi tipo, allora esiste una versione pornografica di tale scenario, tema e personaggio – e se non esiste allora è solo questione di tempo prima che sia realizzata. Cfr. Smith P., “Pornography and the Disney princess: textual fidelity in erotic fan appropriations”, *Porn Studies*, vol. 10, n. 1, 2023, pp. 66-81.

## CAPITOLO TERZO

### LA PERCEZIONE DEL CORPO IN DIRETTA

“Well, thanks to the internet I’m now bored with sex.  
Is there any place on the web that panders to my lust for violence?  
Get ready for fun. Nowadays we have a type of game  
played entirely on video. We call it a ‘video game’”.<sup>700</sup>  
Philip J. Fry, *Futurama*

#### ***Introduzione al capitolo terzo***

Come osservato nel capitolo introduttivo del presente elaborato, scopo della ricerca è indagare i fenomeni di sovrapposizione e contaminazione tra game live streaming e pornografia, guardando tanto alla rappresentazione quanto alla percezione della corporeità di streamer e performer veicolata dai contenuti diffusi nella singola piattaforma Twitch.tv.

A tal fine, si è scelto di impiegare una metodologia di ricerca mista (*mixed*) che si basa sul *Grounded Theory Approach*, in una sua accezione visuale, coerentemente agli interessi del presente percorso dottorale in Visual & Media Studies e parimenti alle recenti teorie formulate da Luca Ghirotto e Valentina Anzoi. Secondo gli autori, il valore e la portata dei dati visuali non risiede solamente nel loro utilizzo ai fini dell’interpretazione concettuale di un fenomeno sociale, ma anche nel fatto che si riferiscono “a un processo per sua natura eminentemente visuale”.<sup>701</sup>

---

<sup>700</sup> “Beh, grazie a Internet ora sono annoiato dal sesso. C’è qualche posto sul web che asseconda la mia voglia di violenza? Preparati al divertimento. Oggi esiste un tipo di gioco giocato interamente su video. Lo chiamiamo “videogioco”. Il nono episodio della seconda stagione della serie animata *Futurama* (Matt Groening, 2000-2023) – intitolato “Hai voluto il biciclope?” – vede i membri della Planet Express navigare in un ambiente di realtà virtuale che rappresenta l’internet del futuro. Qui, il protagonista Fry fruisce esclusivamente di pornografia, sino a giungere alla noia e sconfinare in esperienze videoludiche di genere sparatutto. La battuta riportata evidenzia una connessione psico-sociale tra la fruizione di contenuti videoludici e pornografici su internet. *Futurama* è un’opera satirica che offre una visione acuta e provocatoria della società contemporanea in chiave fantascientifica. Tra i vari aspetti, la serie mette in luce la commercializzazione e l’iper-sessualizzazione presenti nei media moderni, giocando con l’idea di un mondo – e universo – in cui il sesso è sia onnipresente che banalizzato. Cfr. Bailey S., “Virtuality and the television audience: The case of *Futurama*”, *The Communication Review*, vol. 5, n. 3, 2002, pp. 239-257.

<sup>701</sup> Cfr. Ghirotto L., Anzoi V., “Come ripensare la *Grounded Theory* in chiave visuale?”, in Frisina A. (A cura di), *Metodi di Ricerca Visuale*, Il Mulino, Bologna, 2016, pp. 1-19.

Mediante l'approccio *Grounded Theory*,<sup>702</sup> il ricercatore si pone come obiettivo lo sviluppo di una teoria che attinge a dati raccolti durante il periodo di ricerca e analizzati contestualmente alla loro raccolta – è questa una delle caratteristiche peculiari del metodo. Il metodo di ricerca *Grounded Theory* suggerisce alcuni fondamentali passaggi analitici, chiamati codifica – iniziale (o aperta), focalizzata e teorica: trattasi dell'insieme delle procedure e delle tecniche per concettualizzare i dati, costruendo una teoria in quanto insieme di relazioni plausibili tra concetti o gruppi di concetti.

Le modalità di impiego della teoria *grounded* sono qui semplificate, ma la teoria alla base del metodo è esaminata approfonditamente nel terzo paragrafo del presente capitolo e confrontata con altri modelli di ricerca qualitativa, al fine di illustrare al meglio il framework misto adottato. Precedentemente sono osservate le teorie e gli studi attualmente presenti nel contesto accademico internazionale circa la percezione del corpo in diretta su Twitch.<sup>703</sup>

L'impiego del *Visual Grounded Theory Approach* e di una tipologia di osservazione partecipante hanno consentito di esaminare da vicino la piattaforma, raccogliendo e analizzando costantemente dati sul campo. Pertanto, è emersa la necessità di circoscrivere l'indagine ad un singolo caso, esaminando il contesto di produzione e fruizione di contenuti del cluster di streamer italiano denominato Tomodachi Crew, e della relativa community di pubblico di appartenenza. Sin dalle fasi iniziali del percorso dottorale ho sviluppato e diffuso gli strumenti di raccolta dati utili a collezionare opinioni e punti di vista di utenti produttori e consumatori della game live streaming culture italiana: nel luglio 2020 è stato distribuito in uno dei principali spazi digitali italiani relativi a suddetta cultura audiovisiva, un questionario che mi ha permesso di sondare il terreno d'indagine e raccogliere i primi dati per la costruzione di una teoria.

Dalla prima raccolta è emerso un forte interesse nei confronti della produzione di contenuti su Twitch, aumentato in seguito alla pandemia da COVID-19 che lo stesso anno ha visto un rilevante incremento di attività online da parte degli utenti di tutto il mondo. Nel sondaggio, questi hanno dimostrato particolare interesse per il caso di Tomodachi Crew, portando all'osservazione partecipante dello sviluppo di tale cluster dentro e fuori Twitch.

---

<sup>702</sup> Risulta necessario indicare sin da subito la differenza terminologica tra *Grounded Theory* e *Grounded Theory Approach*: se nel primo caso si ha a che fare con una metodologia di ricerca qualitativa che si concentra sull'induzione di teorie direttamente dai dati, nel secondo caso si fa riferimento a una famiglia di metodologie di ricerca basate sui principi fondamentali della *Grounded Theory*, che include approcci alla ricerca di carattere misto – *mixed methods*. L'espressione *Grounded Theory Approach* è dunque intesa nel presente elaborato per indicare l'applicazione di una prospettiva teorica sociale, in cui il ricercatore interagisce con i dati e costruisce teorie attraverso un processo di analisi costante, iterativo e sistematico.

<sup>703</sup> Occorre nuovamente precisare che la presente ricerca ha subito sviluppi nel corso dei tre anni di studio, parimenti alle evoluzioni e involuzioni del contesto osservato.

Gli streamer facenti parte del gruppo italiano hanno sviluppato nel corso degli anni di indagine una vera e propria *brand image* multiplatforma che, partendo da Twitch, si diffonde e distribuisce in siti differenti, tra cui Telegram, Discord e Reddit. Le singole piattaforme sono dunque analizzate e impiegate in quanto *habitus sociale* a cui attingere per la diffusione degli strumenti di ricerca. Come osservato nel paragrafo dedicato, la scelta di studiare un cluster e una community italiana risiede nella volontà di guardare all'affermazione di una cultura che trova le sue origini nel videogioco, si sviluppa nell'audiovisivo, ma si allontana dai modelli, prettamente americani, di costruzione di celebrità – sviluppando un *humus culturale* distante da quello dell'industria televisiva o cinematografica d'oltreoceano.

Precedenti studi hanno osservato come in Italia, la produzione di contenuti su Twitch sia percepita in quanto “più artigianale” e dunque fruita con maggiore “autenticità e spontaneità”, e spesso analizzata in un'ottica di comprensione delle dinamiche produttive che collegano l'attività di streamer a quella di sex worker o performer dell'ambito pornografico.<sup>704</sup> Mediante le caratteristiche proprie della strategia *Grounded Theory* è stato possibile strutturare l'intera ricerca basandomi sui dati raccolti nel corso dei tre anni di studio, guardando prima alle opinioni degli utenti e poi alla letteratura di riferimento per corroborare o confutare le teorie emergenti. Il disegno di ricerca impiegato ha previsto lo sviluppo dei seguenti metodi – e relativi strumenti – di raccolta dati: analisi di contenuto, questionari e focus group.

Partendo dunque dalla domanda di ricerca e dalla ipotesi ad essa associate, è tramite tale metodologia di indagine che è stato possibile sviluppare una teoria relativa alla sovrapposizione di pratiche di live streaming videoludico e pornografico, guardando principalmente a due categorie chiave – le cosiddette *core categories* della *Grounded Theory*: quella del *ludospettatore* e quella della *ludopornosfera*. Nel primo caso è stato possibile tracciare il profilo dell'utente fruitore dei contenuti osservati, guardando alle forme comportamentali e attitudinali che questo ha sviluppato nel corso del periodo di ricerca. Facendo seguito alle teorie sviluppate da Goffman circa i modelli di *self presentation*,<sup>705</sup> si dimostra che, analogamente al contesto generato e fruito nel medium televisivo, la performance del ludospettatore emerge in qualità di aspetto centrale della strategia di comunicazione e di promozione del sé di Twitch: tale esibizione diventa un imperativo posto al

---

<sup>704</sup> Cfr. Carradore R., Carrera L., “Vivere e sopravvivere nella *community* videoludica di Twitch Italia”, *H-ermes. Journal of Communication*, vol. 15, 2019, pp. 109-140; Carradore R., Pirola T., “Gamer/girl: strategie di negoziazione della femminilità nel campo videoludico di Twitch Italia”, *Sociologia della comunicazione*, vol. 63, n. 1, 2022, pp. 111-130; Surace B., “Cosa resterà di questi anni porno? Fenomenologia della post-pornografia fra TV e Twitch”, *gender/sexuality/italy*, vol. 9, 2022, pp. 85-96.

<sup>705</sup> Cfr. Goffman E., *La vita quotidiana come rappresentazione*, Il Mulino, Bologna, 1997.

ludospettatore, la cui performance su schermo è pre-mediata – concepita in modo da essere coerente con le esigenze dell'apparato tecnologico, logistico e produttivo di Twitch –, veicolata – dal linguaggio vernacolare – e destinata – alla narrazione del reale, dello spontaneo e dell'immediato –, producendo un flusso estemporaneo di discorsi impreveduti in rispetto del format o genere di trasmissione guardata. In seconda istanza, la categoria della ludopornosfera evidenzia come, parimenti all'estensione della pornosfera – osservata in conclusione del secondo capitolo – è possibile considerare un'espansione della ludosfera, così come definita inizialmente da Jaakko Stenros e Annakaisa Kultima in quanto ecosistema chiuso in cui si declinano tutte le possibilità concesse dal gioco in quanto tale.<sup>706</sup>

La ludosfera non solo ammette scambi tra realtà e mondo del gioco, ma può contenere l'ipotesi di differenti ecosistemi connessi tra loro in costruzioni ludiche che puntano a delineare l'esistenza di sfere singolari ma interconnesse. I due ecosistemi chiusi di pornografia – pornosfera – e videoludico – ludosfera – collidono e si sovrappongono su Twitch generando nuove attività di trasmissione di contenuti digitali in diretta, il cui punto cardine è il corpo. Ne consegue dunque l'affermazione di un framework teorico di possibile impiego per futuri studi circa la percezione del corpo in diretta, esposto nel capitolo conclusivo della tesi, parimenti alle limitazioni coinvolte. Lo sviluppo di tale teoria è il punto di arrivo della presente ricerca e dell'applicazione del *Grounded Theory Approach* in una forma mista: laddove questo è solitamente impiegato per la mera raccolta di dati empirici, qui l'analisi sviluppata è sia di carattere qualitativo ma si è concessa l'impiego di strumenti di raccolta dati quantitativi – i questionari. Il presente capitolo illustra dunque l'intero percorso analitico tracciato, e si conclude con l'esposizione dei risultati di ricerca, vale a dire le due *core categories* individuate e summenzionate, preparando il terreno per le conclusioni e l'illustrazione della teoria emergente.

---

<sup>706</sup> Cfr. Stenros J., Kultima A., "On the Expanding Ludosphere". *Simulation & Gaming*, vol. 49, n. 3, 2018, pp. 338-355.

### 3.1 *Un nuovo panorama corporeo?*

#### *Tra game live streaming e sex work*

A partire dal primo capitolo del presente elaborato, lo studio condotto sinora ha dimostrato la presenza di forme di sovrapposizione e parallelismi tra modelli audiovisivi di live streaming videoludico e pornografico: che si tratti di una contaminazione tecnologica come nel caso delle interfacce utente, di carattere performativo, dimostrato dalla co-presenza di performer su molteplici piattaforme, o sociale, evidenziato da forme di iper-sessualizzazione del ludico, questa tesi è corroborata da studi precedenti e paralleli. La letteratura inerente i presenti temi di indagine ha visto un forte sviluppo a partire dal 2020, in termini di pubblicazioni accademiche ed eventi a scopo divulgativo-scientifico.<sup>707</sup> La costruzione della presente ricerca si è evoluta di pari passo alla produzione accademica contemporanea e allo studio sul campo dei fenomeni. I temi d'indagine hanno subito lievi mutamenti: se in prima istanza gli interessi di ricerca si erano rivolti all'individuazione di un'area di sovrapposizione tra game live streaming e porn live streaming, è stato decisivo spostare l'attenzione su modelli di camming innovativi ed incentivati da pratiche e attività di sex work concesse da piattaforme come OnlyFans – mantenendo il focus sul corpo. Questo paragrafo punta dunque a raccogliere le teorie emerse nei medesimi anni di produzione del presente elaborato, da parte di accademici e studiosi internazionali, osservando quale sia lo stato dell'arte del rapporto tra game live streaming e pornografia – si ricorda che il termine è impiegato secondo la recente definizione di Tenaya, Rompis e Raflanti che include le pratiche di sex work – evidenziando l'assenza dello studio del corpo in quanto categoria chiave delle dinamiche di produzione e fruizione di Twitch.<sup>708</sup>

Alessandra Corbetta parla di una *generation me*, ovvero una generazione cresciuta con la necessità di rappresentare continuamente se stessa e “racchiusa nel narcisismo di condividere istantaneamente la propria rappresentazione corporea con la comunità digitale scelta come spettatore di riferimento”.<sup>709</sup> Per sopperire all'assenza fisica, propria dell'ambiente virtuale, emerge l'esigenza di

---

<sup>707</sup> Sarà possibile dimostrare nel terzo paragrafo come tale interesse sia diretta conseguenza della “concentrazione schermica” e digitale conseguita alla pandemia da COVID-19. Attingendo a dati raccolti da siti di monitoraggio delle attività di piattaforme di live streaming è evidente come il successo commerciale e sociale di un sito come Twitch sia stato raggiunto proprio grazie a – o a causa di – l'evento pandemico. Analogamente, il medesimo incremento di produzione e fruizione è conseguito a piattaforme di sex work come OnlyFans.

<sup>708</sup> Cfr. Tanaya S. F., Rompis E. A., Rafianti L., “ILEGAL STUDIES REGARDING PORNOGRAPHY ON LIVE STREAMING THROUGH SOCIAL MEDIA IN THE ERA OF DIGITAL DISRUPTION”, *Jurnal Legalitas*, vol. 15, n. 1, 2022, pp. 15-39.

<sup>709</sup> Corbetta A., *Corpi in rete. Rappresentazioni del sé tra visualità e racconto*, libreriauniversitaria edizioni, Padova, 2021, p. 110.

una presenza più marcata: dove manca il corpo, la sua rappresentazione sembra divenire assolutamente necessaria. Tale racconto del sé è connotato da una forte autoreferenzialità: i soggetti si immergono nei momenti vissuti e affermano i propri legami con il pubblico, indicando come il giudizio su se stessi e sulla propria rappresentazione online che maggiormente conta sia quello promosso da chi ne fruisce. Inoltre, mediante il materiale audiovisivo ritraente corpi, il soggetto non solo parla agli altri di sé ma riafferma anche se stesso a se stesso, prendendo coscienza di sé e acquisendo così gli strumenti per modulare meglio la sua (rap)presentazione. Tali riflessioni possono essere integrate con quelle di Federico Boni, secondo cui i nuovi media reintroducono spazi di fruizione individualizzati, in cui i nuovi tipi di corpi e sessualità portano con sé l'effettiva possibilità di “una nuova serie di confini ed esclusioni, legati non solo alla possibilità dell'accesso a strumenti costosi e poco diffusi, ma anche alla necessaria competenza per il loro utilizzo”.<sup>710</sup>

Seguendo le riflessioni dei due studiosi si evince che l'esposizione e il contatto ravvicinato – della visione mutuata dallo sguardo – con sfere di intimità prima negate, favoriscono la confusione tra comportamento pubblico e privato, con la nascita di nuove identità di gruppo e la possibilità di conoscere dimensioni della sessualità che prima erano relegate ad una cultura e sfera “altra”, volutamente tenuta a distanza – la pornografia. Su Twitch, una prima istanza in cui le identità di gruppo trovano punto di origine è la *chatbox*, in cui – come osservato nel primo capitolo – gli utenti spettatori hanno la possibilità di interagire a mezzo di conversazioni testuali, sia con il produttore del contenuto che con il pubblico partecipante. Ancora prima dell'integrazione di un simile strumento su una piattaforma di condivisione di contenuti audiovisivi online, Dennis Waskul osserva che già dalle prime forme di conversazione promosse da internet i piaceri della conversazione sono molto simili a quelli del sesso:

sia nel sesso che nella conversazione gli individui coinvolti danno e ricevono, sono attenti e curati, esplorano e sono esplorati, in una dinamica il cui esito non è mai completamente prevedibile, ma per cui l'esperienza è ordinata da regole non scritte e generalmente condivise; si fanno i turni, ci sono abilità e tecniche da imparare e sviluppare, si rischia di essere feriti e di ferire gli altri, ci sono ricompense per essere

---

<sup>710</sup> Boni F., “Dal corpo profano al corpo riconsacrato. Sessualità mediatiche tra scena e retroscena.”, in Capecchi S., Ruspini E. (A cura di), *Media, corpi, sessualità. Dai corpi esibiti al cybersex*, Franco Angeli Editore, Roma, 2016, p. 109.

soddisfatti e per dare piacere agli altri, è possibile fraintendere o essere fraintesi, essere bravi significa che possiamo ingannare ed essere ingannati dagli altri.<sup>711</sup>

In altre parole, la conversazione, come il rapporto sessuale, può gratificare, esaurire, eccitare, deludere, accrescere o diminuire il desiderio di ripetizione e reiterazione.<sup>712</sup> Di fronte agli schermi e alle tastiere che filtrano la conversazione online tra utenti, sono presenti dei corpi costantemente manipolati e mediati in quanto oggetti attraverso un ampio processo di comunicazione discorsiva e non discorsiva, incarnati in ambienti virtuali e digitali di interazione sociale. In tali contesti conversazionali, il corpo è sia un oggetto fisico, tangibile e concreto che può essere visto da se stessi e dagli altri, sia un soggetto vissuto e arricchito di significati sociali e culturali, manifestandosi chiaramente in qualità empiriche che occupano un dato spazio e un dato tempo. Negli ambienti sociali online, come quelli promossi da Twitch, i corpi si trasformano in simboli, rappresentazioni, immagini e codici descrittivi: le attività degli individui e le esperienze corporee virtuali non sono dunque contenute o fissate a corpi fisici, esistono solo come rappresentazioni socialmente costruite, insiemi di significati che emergono in un processo di interazione sociale. Nonostante ciò, Waskul osserva che, anche se disincarnati, gli individui non sono separati dalle strutture interpretative socioculturali che forniscono significato al corpo, al contesto dialogico e all'altro: la rappresentazione e riproduzione di un corpo in forma digitale assume un nuovo significato, pur rimanendo radicato nello stesso ambiente simbolico e utilizzando le stesse risorse di qualsiasi altra performance corporea concreta.<sup>713</sup>

Gli studi condotti da Maria Cristina Zappi sottolineano nuovamente che le interazioni online presentano una natura ibrida, che si posiziona a metà tra il privato e il pubblico: grazie alle nuove

---

<sup>711</sup> Cfr. Waskul D. D., *Self-Games and Body-Play. Personhood in online chat and cybersex*, Peter Lang Pub Inc, New York, 2004.

<sup>712</sup> L'analogia sviluppata dall'autore va presa con la dovuta *gravitas*, considerato come altri autori nel corso degli ultimi trent'anni hanno paragonato l'attività sessuale a concetti di guerra, economia e transizione. Cfr. Wendell B., *Sex, Economy, Freedom & Community: Eight Essays*, Pantheon Books, New York, 1994; Potts M., Hayden T., *Sex and War: How Biology Explains Warfare and Terrorism and Offers a Path to a Safer World*, BenBella Books, Texas, 2010; Krisch M., Averdijk M., Valdebenito S., "Sex Trade Among Youth: A Global Review of the Prevalence, Contexts and Correlates of Transactional Sex Among the General Population of Youth", *Adolescent Res Rev*, vol. 4, 2019, pp. 115-134.

<sup>713</sup> Nel contesto videoludico gli studi condotti da Bianchi-Berthouze, Kim e Patel hanno dimostrato che i movimenti del corpo sembrano aumentare il livello di coinvolgimento dei giocatori: il controller stesso svolge un ruolo critico nel creare un'esperienza più completa, inducendo il movimento del corpo il dispositivo produce un maggiore senso di coinvolgimento nei giocatori e medio una sensazione di presenza nel mondo digitale. Cfr. Bianchi-Berthouze N., Kim W. W., Patel D., "Does Body Movement Engage You More in Digital Game Play? and Why?" in Paiva A. C. R., Prada R., Picard R. W. (A cura di) *Affective Computing and Intelligent Interaction. ACII 2007*, Springer, Berlino, 2007, pp. 102-113.

tecnologie è possibile rimanere nell'ambiente protetto della propria camera da letto e contemporaneamente comunicare con altri utenti provenienti da tutto il mondo, instaurando relazioni in comunità virtuali che incidono concretamente su aspetti della vita sociale degli utenti.<sup>714</sup> Le riflessioni riportate sinora da studi eterogenei sono applicabili tanto al contesto del game live streaming di Twitch quanto a quello della produzione di contenuti a pagamento di natura sessuale su piattaforme come OnlyFans, a dimostrazione che il comune denominatore dell'utenza dei new media è il soddisfacimento di bisogni affatto nuovi: esigenze di comunicazione e socializzazione, appagate attraverso media come il telefono o tecnologie antenate di Internet; il voyeurismo, prima soddisfatto da giornali e film pornografici. Nel caso della pornografia digitale in diretta, sebbene l'immagine sia *live*, non si vedono altre persone, ma solo immagini che le rappresentano: tanto il game live streaming quanto il sex work hanno dunque lo stesso fascino voyeuristico della pornografia, con l'aggiunta di essere in diretta, completamente interattivi e con protagonisti amatoriali. Tuttavia, poiché i partecipanti non si limitano a guardare ma anche ad essere guardati – sotto forma di simboli letterari e di matrice testuale –, questi si definiscono sia in quanto voyeur occasionali che esibizionisti, performer e consumatori, la cui esperienza – ludica e sessuale – si basa su fantasie di incontri occasionali, di desideri specifici in cui il corpo è offerto come una proprietà semi-pubblica.

Laura Stockdale e Sarah Coyneif sono tra le prime studiose ad osservare la presenza di forme di consumo analoghe tra contenuti videoludici e pornografici: secondo il loro studio, la correlazione tra videogiochi e contenuti erotici è dovuta al fatto che entrambi sono fonti di stimoli, principalmente visivi e uditivi, ed agiscono sullo stesso centro del piacere neurologico – in particolare sullo striato ventrale del cervello – che contribuisce a suscitare le sensazioni positive che si provano quando si fa qualcosa di buono in un ambiente sicuro, generando soddisfazione e evasione.<sup>715</sup> A queste osservazioni di natura fisiologico-psicologica, è possibile integrare quelle anticipate nel secondo capitolo relativamente alla iper-sessualizzazione del ludico: costituiscono un esempio paradigmatico i casi di cosplay e porn games summenzionati. A tale proposito, Brooke Johnson annovera il caso di iper-sessualizzazione videoludica emersa a seguito del successo commerciale del videogioco *Fortnite* (Epic Games 2017). I contenuti pornografici ispirati al videogioco – sia in termini di cosplay che di *AI generated Imagery* e *machinima porn* – sono stati

---

<sup>714</sup> Cfr. Zappi C. M., *Oltre la camera. Sex working online, carriera morale e stigma nell'era del cybersex*, Edizioni Diodati, Padova, 2022.

<sup>715</sup> Cfr. Stockdale L., Coyne S. M., "Video game addiction in emerging adulthood: Cross-sectional evidence of pathology in video game addicts as compared to matched healthy controls", *Journal of Affect Disord*, vol. 1, 2018, pp. 265-272.

ampiamente consumati, al punto che dal 2017 al 2018 la parola “Fortnite” è stata una delle più ricercate in siti pornografici come Pornhub, con un incremento dell’817% nei mesi successivi alla distribuzione del videogioco.<sup>716</sup> Laddove il videogiocatore è allo stesso tempo consumatore di contenuti audiovisivi online inerenti il videogioco – come dimostrato nel primo capitolo – è possibile affermare che vi sia una concisione tra consumatore di contenuti videoludici e pornografici, capace di abitare contemporaneamente due territori apparentemente distinti e distanti. Alan McKee afferma che sia il fruitore videoludico che pornografico sono riconducibili alla categoria di fan, in quanto collezionisti di contenuti: McKee scrive che i *fan studies* riconoscono il valore del collezionismo e che da quando esiste la pornografia come categoria culturale distinta, i consumatori-fan la collezionano.<sup>717</sup> La teoria di McKee è corroborata dalla presenza di siti internet dedicati alla classificazione dei contenuti pornografici – o di intere piattaforme erotiche – in base alle recensioni spontanee dei fan.<sup>718</sup> In questi siti, costantemente aggiornati, le liste che i fan producono comportano giudizi sulla qualità: sono presenti discussioni sui migliori contenuti, sulle “top ten”, sui criteri in base ai quali tali giudizi dovrebbero essere espressi.

---

<sup>716</sup> Secondo l’autrice, la tendenza a combinare due dipendenze simbiotiche è comprensibile, dato che i videogiochi sono già spesso caratterizzati da personaggi iper-sessualizzati: il porno è dunque guardato sempre più spesso sulle console per videogiochi e nel caso di contenuti erotici animati, è possibile raggiungere un livello di fantasia che la pornografia in diretta non può ottenere. Johnson prosegue affermando che laddove il cervello si attiva in modo simile quando l’individuo è impegnato in attività videoludica e quando fruisce di pornografia, è ovvia conseguenza iniziare ad associare i due elementi. A ciò si aggiunge la sensazione di potere che deriva dall’aver il controllo sui risultati degli stimoli, presente tanto nell’esperienza di consumo videoludico come in quella pornografica. Cfr. Johnson I.B., “The Drug of Escapism: Why Gamers Can’t Stop Watching Porn”, *Pop Dust*, 2020.

<sup>717</sup> McKee afferma inoltre che “la pornografia come categoria emerge insieme a quella dell’archivio [...] la pornografia e l’archivio si uniscono dunque come funzioni della modernità”. Cfr. McKee H., “Porn Consumers as Fans”, in Booth P. (A cura di), *A Companion to Media Fandom and Fan Studies*, John Wiley & Sons Inc., Oxford, 2018, pp. 509-520.

<sup>718</sup> Tra i siti riconosciuti come maggiormente autoritari e funzionali da parte dei fan, si rammenta che la piattaforma “ThePornDude”, giunta al suo decimo anno di vita su internet nel 2023. Il sito, originariamente battezzato Mypornbookmarks è stato creato con lo scopo di guidare i fan di contenuti pornografici da una piattaforma all’altro, con la promessa di suggerire costantemente solo i migliori siti/contenuti/performer in circolazione. Se in prima battuta si trattava di una compilazione quotidiana eseguita da un gruppo di appassionati, successivamente, il neonato ThePornDude ha integrato sistemi di intelligenza artificiale atti a scandagliare la rete alla ricerca di piattaforme emergenti e alla valutazione dei contenuti promossi, secondo parametri oggettivi – numero di visualizzazioni, di interazioni e presenza o meno di forme di pagamento interne. Inoltre, era necessario tenere gli utenti informati sulle ultime novità e sulle tecnologie utilizzate dall’industria pornografica. ThePornDude ha quindi integrato pagine del sito inerenti l’intera cultura pornografica, spaziando da report relativi ai premi ricevuti da singole pornstar e performer, alle recensioni dei blockbuster pornografici di successo, ad aggiornamenti circa le tecnologie di realtà aumentata e virtuale sviluppate, alle scene pornografiche più promiscue e consigli di natura sessuale per migliorare la proprie prestazioni sessuali. Attualmente, ThePornDude è disponibile in più di trenta lingue diverse (incluso l’italiano) e presenta oltre cinquemila collegamenti ipertestuali a siti e piattaforme pornografiche – di cui più di tremila costantemente aggiornati di ora in ora – suddivisi sotto forma di elenco in circa ottanta categorie differenti (tra quelle aggiunte più di recente è presente la categoria *camming*). Cfr. [theporndude.com/about/journey](http://theporndude.com/about/journey).

Ciò che emerge dall'analisi di tali siti-raccoglitori è la presenza di molteplici interessi e nicchie di gusti, tali per cui non è possibile decretare un contenuto pornografico migliore di un altro, ma creare liste di prodotti apprezzati similmente da individui provenienti da culture e società distanti, distinguibili per genere, protagonisti – performer –, storie, *sex numbers*, case di produzione e successo commerciale. Il medesimo fenomeno è osservabile nel contesto videoludico e nuovamente su piattaforme digitali di condivisione audiovisiva online. Anche in questo caso i fan creano siti con lo scopo di monitorare costantemente le attività di una o più piattaforme, classificando i contenuti, i canali ed i singoli produttori in base a metriche oggettive – le medesime del contesto pornografico.<sup>719</sup>

Se finora la sovrapposizione tra game live streaming e pornografia è stata osservata da un punto di vista di produzione e distribuzione dei contenuti, in un'ottica di analisi delle attività dei fan, è possibile considerare il caso dei siti di raccolta dati in quanto punto di accesso ad uno studio circa la rappresentazione del corpo su Twitch. Negli interessi del presente elaborato, sia ThePornDude che TwitchTrackers e StreamCharts sono stati impiegati in quanto piattaforme di monitoraggio delle attività di streamer e performer tra Twitch e OnlyFans.

Nel primo caso si è fatto riferimento alla categoria “Free OnlyFans Accounts” che raccoglie i collegamenti a canali OnlyFans gratuiti, ovvero che non necessitano una sottoscrizione a pagamento;<sup>720</sup> nel secondo caso è stato osservato il successo – per indice di popolarità – della “Top 100 streamers” annuale nelle categorie maschili e femminili. È decisivo sottolineare che durante l'anno solare 2021 e il successivo 2022, è stata riscontrata la corrispondenza di una streamer e sex worker sia sulle piattaforme di monitoraggio pornografico che su quelle connesse a Twitch. Trattasi del caso di Kaitlyn Siragusa, meglio conosciuta con il nome d'arte “Amouranth”, che ad oggi (2023) presenta un totale di 6,5 milioni di iscritti al suo omonimo canale Twitch, con una presenza quotidiana sul sito pari a circa dieci ore al giorno. Amouranth è stata la streamer donna più seguita

---

<sup>719</sup> Se ThePornDude è il sito di riferimento per la classificazione dei contenuti pornografici, nel contesto di Twitch sono molteplici i siti impiegati per l'osservazione e l'aggiornamento dei dati di streamer e contenuti fruiti in diretta. In tale contesto è possibile distinguere tra siti che si affidano totalmente ad algoritmi di intelligenza artificiale per la semplice compilazione di liste – che riportano il numero di spettatori, le ore visualizzate, il numero di interazioni e altre metriche rilevanti – a siti curati personalmente da individui che forniscono dati in modo discontinuo ma osservandoli nel dettaglio e fornendo insight e anticipazioni per future letture. Alla prima tipologia appartengono piattaforme come TwitchMetrics e TwitchTrackers, alla seconda siti come Stream Charts. Ai fini della presente ricerca sono stati impiegati entrambi i siti.

<sup>720</sup> Come ricorda Zappi, gli account gratuiti di OnlyFans presentano nella maggior parte dei casi contenuti di natura non pornografica ma lievemente erotica: la frequenza di pubblicazione di contenuti è parca, così come la qualità degli stessi – spesso censurati del tutto o in parte. Lo scopo di questi canali è di presentarsi come soglia ad accesso gratuito dei medesimi profili effettivamente a pagamento, il cui collegamento ipertestuale è disponibile sotto al nome dell'account. Cfr. Zappi, *op. cit.*

al mondo sia nel 2021 che nel 2022, anno in cui è stata anche la sex worker con il profilo OnlyFans gratuito più visualizzato e l'account Twitter con contenuti per adulti più visitato.<sup>721</sup> Amouranth è dunque una streamer di fama internazionale, frequentemente al centro di dibattiti, considerate le modalità di produzione di contenuti su Twitch e la sua attività in quanto sex worker su OnlyFans.

Al fine di comprendere le dinamiche di rappresentazione e percezione del corpo in diretta su Twitch, il caso di Amouranth costituisce un esempio paradigmatico: nonostante la notorietà, non vi sono fonti accademiche ragguardevoli a cui attingere per tracciare il profilo del fenomeno. Analogamente al caso di Adriana Chechik esposto nel secondo capitolo, è stato necessario osservare da vicino il caso Amouranth, fruendo dei contenuti e esaminando le modalità di produzione di questi, concentrando l'attenzione sulla rappresentazione del corpo femminile. In prima istanza, si osserva che il successo di Amouranth ha coinciso con quello di un fenomeno – assunto a categoria del sito – denominato “Pools, Hot Tubs and Beaches” – in italiano “Piscine, idromassaggi e spiagge”: nel suo articolo a riguardo, Joseph Maring scrive che, introdotta su Twitch nel 2021, la creazione di tale categoria – a fianco delle già presenti “Just Chatting”, “Talk Show e Podcast”, “Sport” sotto il largo ombrello dei contenuti IRL – è stata una risposta alla nascita di un fenomeno “hot tubs” che prevede streamer di sesso femminile che giocano, chiacchierano con i fan e svolgono ogni sorta di attività, indossando il costume da bagno in una vasca idromassaggio o in un altro specchio d'acqua.<sup>722</sup>

Sebbene Twitch non consenta la nudità totale o parziale, le politiche dell'azienda sostengono che gli streamer possono indossare costumi da bagno in “situazioni contestualmente appropriate”, il che fa sì che le streamer in vasca idromassaggio siano una valvola di sfogo per le creatrici di contenuti che si esprimono con un abbigliamento più suggestivo e un atteggiamento provocatorio. Pur essendosi rivelati contenuti popolari, l'attenzione rivolta al fenomeno è stata tutt'altro che positiva: i fruitori di Twitch si sono lamentati del fatto che la maggior parte di questi contenuti sia di natura espressamente sessuale, portando a saltuarie segnalazioni di massa di canali Twitch, a cui l'azienda risponde sospendendo l'attività di quegli streamer per brevi periodi di tempo – compresi tra due e dieci giorni. L'introduzione di una categoria dedicata a questo tipo di contenuti è stata una manovra aziendale mirata a circoscrivere il fenomeno, “evitando forme di rappresaglia da parte dello spettatore medio, interessato a contenuti di natura videoludica”.<sup>723</sup> A seguito dell'osservazione delle

---

<sup>721</sup> Dati raccolti attraverso le piattaforme TwitchTrackers, StreamCharts e ThePornDude.

<sup>722</sup> Cfr. Maring J., “Why Twitch Has Added A 'Pools, Hot Tubs, and Beaches' Category”, *Screen Rant*, 2021. Consultato il 4 luglio 2021, da: <https://screenrant.com/twitch-pools-hot-tubs-beaches-streams-new-category-explained/>

<sup>723</sup> *ibidem*.

dinamiche produttive dei canali attivi nella categoria “Pools, Hot Tubs and Beaches” è possibile affermare che, sebbene gli intenti delle streamer coinvolte possano essere considerati legittimi e distanti da intenzioni di produzione di contenuti “soft porn”,<sup>724</sup> alcune modalità di interazione con il pubblico sono riconducibili a pratiche tipiche del sex work: a fronte di una certa somma di denaro, lo spettatore di suddette dirette streaming può ottenere ricompense corporee – come vedere il proprio nome scritto sul corpo della streamer che, per l’occasione, assume posizioni compromettenti.<sup>725</sup> La categoria e le attività svolte al suo interno hanno generato controversie e diatribe che si sono mosse di piattaforma in piattaforma, cercando una risposta da parte di Twitch in quanto azienda: questa si è posizionata a difesa degli streamer, asserendo che “il fatto che taluni individui trovino sexy determinati contenuti non è contro le nostre regole e Twitch non prenderà provvedimenti contro le donne, o chiunque altro sul nostro servizio, per la loro attrattiva percepita”.<sup>726</sup>

Le parole dell’azienda non hanno bloccato le modalità di percezione di tali contenuti e le rappresaglie non sono terminate: nasce dunque l’esigenza di dare un volto al corpo sessualizzato su Twitch e questo corrisponde a quello di Kaitlyn “Amouranth” Siragusa. La giornalista Ashley Barhan ricorda gli esordi della giovane streamer in un articolo dedicato al suo “impero”:<sup>727</sup> di origine texana, oggi quasi trentenne, il personaggio di Amouranth guadagna popolarità grazie agli interessi della ragazza nei confronti del cosplay, per cui, terminati gli studi, si appassiona alla creazione di costumi di personaggi videoludici e televisivi che indossa in occasione di eventi legati alla pop culture in quanto modella. La passione si trasforma in professione, nel momento in cui le sue abilità sono notate dalla Houston Grand Opera – associazione artistica presso la quale Amouranth è assunta all’interno del dipartimento di progettazione dei costumi di scena. Nel 2016, Twitch entra in contatto con la ragazza proponendole un contratto di partnership in quanto streamer – trattasi di uno dei pochi casi in cui il creatore di contenuti non si è iscritto spontaneamente alla

---

<sup>724</sup> Definiti con questo termine da molteplici partecipanti alla raccolta dati esposta nei prossimi paragrafi.

<sup>725</sup> La ricompensa è evidente allo spettatore. Durante la diretta, in cui la streamer è impegnata in attività videoludiche o di *Just Chatting*, una parte dello schermo presenta le indicazioni per ottenere specifiche ricompense, come la possibilità di avere il proprio nome scritto sul corpo della streamer o lo scambio di contatti semi-pubblici come i profili social network tra la streamer e lo spettatore. Ogni ricompensa è tale poiché conseguita a mezzo di donazione economica spontanea – che solitamente varia da cinque sottoscrizioni consecutive (del valore di circa 20€) a cinquanta sottoscrizioni (del valore di circa 200€). Vedi *Figura 23*.

<sup>726</sup> Twitch, “How the New Pools, Hot Tubs & Beaches Category will Work”. Consultato il 3 maggio 2023, da: [https://help.twitch.tv/s/article/pools-hottubs-beaches?language=en\\_US#:~:text=First%20and%20foremost%2C%20the%20Pools,stream%20if%20your%20content%20changes](https://help.twitch.tv/s/article/pools-hottubs-beaches?language=en_US#:~:text=First%20and%20foremost%2C%20the%20Pools,stream%20if%20your%20content%20changes).

<sup>727</sup> Cfr. Bardhan A., “Amouranth Can’t Be Your Girlfriend, She’s Building An Empire Beyond Twitch”, *Kotaku*, 2022. Consultato il 10 ottobre 2022, da: <https://kotaku.com/amouranth-twitch-hot-tub-streamer-kaitlyn-siragusa-1849481169>

piattaforma ma è stato notato da questa: l'accordo prevede che lei realizzi costumi e si dedichi allo streaming allo stesso tempo, mostrando le sue opere dalla loro progettazione alla finalizzazione e vestizione.

Geoff Weiss e Amanda Perelli scrivono che in poco tempo Amouranth riscontra un'importante notorietà su Twitch, in parte dovuta al suo aspetto fisico, affermando che “oltre che per i suoi contenuti di alta qualità, Amouranth è apprezzata per il suo aspetto fisico; sono molti i fan che si complimentano per il suo corpo, i cui capelli rossi, occhi verdi e curve attraenti le consentono di realizzare cosplay seducenti”.<sup>728</sup> È dunque grazie al suo corpo che la streamer trae guadagno dalla piattaforma, sia in termini di fama che di introiti economici: la costante ricerca di notorietà e di rapporto intimo con i propri fan è ciò che porta Amouranth a verticalizzare la produzione di contenuti in diretta sotto un unico genere, l' ASMR.<sup>729</sup> La pratica, associata alla presenza fisica di Amouranth, si traduce in un successo senza precedenti e apre le porte ad ulteriori dibattiti online – tra utenti fruitori – circa le modalità di produzione di contenuti ASMR della giovane texana, spesso considerati al “limite della decenza” e “quasi pornografici” – come riporta nel suo articolo Aravind Menon.<sup>730</sup> Tali critiche sono dovute alla rapida evoluzione del fenomeno “Pools, Hot Tubs and Beaches” che, associato a pratiche ASMR ha portato Amouranth – e molte altre streamer – a mostrarsi (quasi) senza filtri, impegnate in attività di “rilassamento dello spettatore con contenuti

---

<sup>728</sup> Weiss G., Perelli A., “How Twitch and OnlyFans star Amouranth built her own talent firm and what she plans to offer clients”, *Business Insider*, 2022. Consultato il 16 dicembre 2022, da: <https://www.businessinsider.com/onlyfans-twitch-star-amouranth-details-new-talent-agency-real-work-2022-8?r=US&IR=T>

<sup>729</sup> L'acronimo ASMR – Autonomous Sensory Meridian Response, tradotto letteralmente “risposta sensoriale meridiana autonoma” – indica un fenomeno neurofisiologico caratterizzato da una sensazione di formicolio o piacevolezza che si manifesta a livello sensoriale, tipicamente a partire dal cuoio capelluto e si propaga lungo la spina dorsale. Questa esperienza è spesso scatenata da stimoli specifici, come sussurri, suoni delicati, tocchi leggeri o la visione di azioni ripetitive e meticolose. Trattasi di un campo di studio relativamente nuovo che ha attirato l'attenzione della comunità scientifica e accademica negli ultimi sette anni: in ambito medico, i ricercatori analizzano le basi neurofisiologiche della risposta sensoriale e le sue possibili applicazioni terapeutiche; nel contesto umanistico le ricerche in corso puntano a comprendere la percezione del fenomeno in quanto forma di intrattenimento. Nel contesto di Twitch.tv, l'ASMR ha trovato un pubblico rilevante e ha acquisito popolarità come categoria di contenuto: gli streamer dedicati alla pratica ASMR si posizionano davanti alla telecamera producendo suoni tattili, sussurri e movimenti rilassanti, al fine di creare un'esperienza sensoriale piacevole e coinvolgente per lo spettatore, impiegando diverse tecniche, come la simulazione di visite in un salone di bellezza o la creazione di suoni rilassanti con oggetti comuni e utilizzando tecnologie audio specifiche come la registrazione binaurale, metodo di registrazione tridimensionale del suono dedicato al successivo ascolto immersivo a mezzo di auricolari. Cfr. Barrat E. L., Davis N. J., “Autonomous Sensory Meridian Response (ASMR): a flow-like mental state”, *Peer Journal*, vol. 3, 2015; Poerio G.L., Blakey E., Hostler T.J., Veltri T., “More than a feeling: Autonomous sensory meridian response (ASMR) is characterized by reliable changes in affect and physiology”, *PloS one*, vol. 13, n. 6, 2018; McGeoch P. D., Rouw R. “How everyday sounds can trigger strong emotions: ASMR, misophonia and the feeling of wellbeing”, *BioEssays*, vol. 42, 2020.

<sup>730</sup> Menon A., “This ASMR Day Let's Take an In-Depth Look at Amouranth, the Uncrowned Queen of Twitch, and Her Journey of Creating Relaxing and Engaging Content”, *Essentially Sports*, 2023. Consultato il 7 luglio 2023, da: <https://www.essentiallysports.com/esports-news-this-asmr-day-lets-take-an-in-depth-look-at-amouranth-the-uncrowned-queen-of-twitch-and-her-journey-of-creating-relaxing-and-engaging-content/>

coinvolgenti”.<sup>731</sup> Alternando la propria attività su Twitch tra contenuti videoludici – i cui videogiochi più giocati sono *Just Dance*, *Mario Kart 8* e *Fortnite* –, ASMR – vincendo il premio come miglior streamer ASMR agli *QTCinderella's Streamer Awards* il 12 marzo 2022 – e Just Chatting, Amouranth diventa la streamer di sesso femminile più vista di Twitch nel marzo 2021. Gli utenti hanno guardato i suoi contenuti per quasi due milioni di ore durante quel mese – così come riportano le analisi dati di Stream Charts. Il mese successivo, si conferma la streamer più seguita sulla piattaforma e rimane tale fino alla fine dell’anno, totalizzando oltre 38 milioni di ore di visione; nel 2022, l’“impero” di Amouranth è riconfermato, con oltre 32 milioni di ore di visione, divenendo la prima donna a far parte della lista dei cento creatori più visualizzati sulla piattaforma, tendenzialmente dominata dagli uomini.<sup>732</sup>

Considerato il successo di alcune specifiche tipologie di contenuti – ASMR e “Pools, Hot Tubs and Beaches” –, parallelamente all’attività svolta su Twitch, Amouranth si afferma anche in qualità di sex worker su OnlyFans a partire dal 2021. Guidando e spostando il pubblico da una piattaforma all’altra e impiegando il sito di game live streaming come vetrina per contenuti per adulti, il successo è immediato. In un contesto professionale spesso caratterizzato dall’omertà quando si tratta di parlare dei propri guadagni, Amouranth non si fa problemi a dichiarare i termini delle proprie entrate, arrivando ad affermare che solo attraverso OnlyFans è in grado di riscuotere fino a quindicimila dollari al giorno. Attraverso Twitch e gli altri canali di social networking in suo possesso, la streamer ha spesso trattato le iniziative imprenditoriali e gli investimenti intrapresi nel corso degli anni: nel novembre 2021 annuncia di aver acquistato due stazioni di servizio e di averle affittate alle due aziende americane Circle K e 7-Eleven, spiegando che l’acquisto – per un totale di circa venti milioni di dollari – le avrebbe permesso di risparmiare denaro, dovendo pagare meno tasse – in linea con la contabilità americana. Alla fine del 2021 investe un milione di dollari nell’azienda di pagamenti digitali VISA a cui seguono ulteriori investimenti nel campo della produzione di giocattoli di plastica.<sup>733</sup>

Nicole Clark è tra le prime giornaliste a riportare in modo dettagliato quello che forse è il maggiore scandalo che ha coinvolto Amouranth: nell’ottobre del 2022, la streamer rivela in diretta di avere un marito “emotivamente violento, che controlla le sue finanze e le sue attività sui social media

---

<sup>731</sup> *ibidem*. Vedi *Figura 24*.

<sup>732</sup> Cfr. Press-Reynolds K., “A timeline of Amouranth's rise to the top of Twitch, from hot tub streams to purchasing a gas station”, *Business Insider*, 2023. Consultato il 6 luglio 2023, da: <https://www.insider.com/amouranth-kaitlyn-siragusa-twitch-streamer-gas-stations-hot-tub-asmr-2022-12>.

<sup>733</sup> *ibidem*.

forzandola ad esibirsi su Twitch e OnlyFans a fini strettamente economici”.<sup>734</sup> Dopo alcuni giorni di silenzio, Amouranth confessa al suo pubblico che si è allontanata dal marito, riprendendo il controllo del proprio patrimonio; poche settimane dopo annuncia un nuovo format sul suo canale Twitch, denominato “Pimp my S\*mp”,<sup>735</sup> l’ultima novità rilevante della carriera di Amouranth sulla piattaforma.<sup>736</sup> Nonostante per molti anni sia stata la streamer favorita dagli spettatori di Twitch, Amouranth non ha mai negato di riscontrare problemi con l’azienda alle spalle del sito, dovuti ai suoi comportamenti provocanti e provocatori – che le sono costati in totale sei *ban* – e alle posizioni prese da Twitch in termini di contenuti per adulti e sex work – definiti dalla giovane come un “modello di business fallimentare”. A partire da giugno 2023, la quasi totalità delle dirette streaming appartenenti alla categoria “Pools, Hot Tubs and Beaches” è stata vietata ai minori di 18 anni.

---

<sup>734</sup> Clark N., “Amouranth says she’s safe, is ‘seeking legal and emotional counsel’”, *Polygon*, 2022. Consultato il 24 novembre 2022, da: <https://www.polygon.com/23411227/amouranth-husband-abuse-safe-legal-counsel>.

<sup>735</sup> Costruito come un reality televisivo condotto da Amouranth sul suo canale Twitch, “Pimp my S\*mp” è una competizione tra spettatori, il premio in palio è un appuntamento con la streamer e la possibilità di una ricostruzione estetica completa dell’individuo vincitore. Il titolo del format allude alla possibilità di trasformare un utente “simp”: questo termine vernacolare, diffuso in rete a partire dal 2020, fa riferimento a una persona che mostra eccessiva *simpatia* e attenzione nei confronti di un’altra persona, in genere qualcuno che non ricambia gli stessi sentimenti, alla ricerca di affetto o di una relazione sessuale. Il termine presenta ambiguità poiché, seppur impiegato in contesto ironici e umoristici, è ritenuto offensivo e sessista: Twitch ha annunciato nel dicembre 2020 che sarebbero state intraprese azioni amministrative contro gli account degli streamer e degli spettatori che avrebbero usato il termine, insieme a “incel” e “virgin”, affermando che queste parole sono ritenute offensive e quindi bannate. Amouranth ha dunque censurato il termine nel titolo dello show, ma ne ha fatto un uso disinteressato sulla piattaforma, conscia del cambiamento in arrivo nei confronti di Kick. Nonostante si tratti dell’ultima importante iniziativa promossa dalla streamer sul suo canale, si osserva che il successo di Amouranth è stato tale che ha dato vita a forme di rimediazione dei suoi contenuti e del suo corpo in spazi differenti: su Twitch – nella categoria “Pools, Hot Tubs and Beaches” – sono emersi canali la cui attività è in parte dedicata al re-watching di VOD di Amouranth e che dunque riscontrano guadagni economici da una forma di freebooting non sanzionata dal sito; su MrDeepFakes sono comparsi video pornografici in cui il volto di performer sessuali è sostituito da quello di Amouranth tramite algoritmi di intelligenza artificiale. Cfr. Marcus E., Bormwich J. E., “A Short History of ‘Simp’”, *The New York Times*, 2020. Consultato il 24 gennaio 2021, da: <https://www.nytimes.com/2020/07/07/style/simp-history-slang.html>; Kim J., Wohn D.Y., Cha M., “Understanding and identifying the use of emotes in toxic chat on Twitch”, *Online Social Networks and Media*, vol. 27, 2022. Vedi *Figura 25*.

<sup>736</sup> È necessario sottolineare una più significativa svolta professionale della streamer Amouranth, avvenuta il 2 gennaio 2024, con l’introduzione di una versione virtuale della stessa sex worker, gestita da un’intelligenza artificiale. Come sostiene Siragusa “è basata sulla mia personalità, ha piena autonomia e può ricordare ciò che le dici (ma non lo dirà a nessuno). Può inviarti messaggi, foto che scatta spontaneamente e clip vocali! Ti farà anche dei video personalizzati se sei gentile con lei.”. La versione virtuale di Amouranth entra a far parte del fenomeno delle “fidanzate virtuali”, vale a dire simulazioni digitali di partner romantici o compagne create utilizzando algoritmi avanzati e tecnologie di intelligenza artificiale. Tali applicazioni si propongono di offrire interazioni simili a quelle di una relazione, possono avere varie funzionalità, come la capacità di conversare, rispondere alle domande, simulare emozioni, e talvolta persino apprendere dai dati forniti dagli utenti per migliorare la loro interazione nel tempo. “Amouranth AI” impiega il software “MySentient.AI”, e offre possibilità di interazione con gli utenti a mezzo di una pagina dedicata sul sito per sex worker Fansly. In altre parole, si presenta come un’ulteriore forma di profitto per la streamer, il cui costo di accesso per una conversazione è pari ad un abbonamento da 25 dollari al mese. Cfr. Andersen K., “Amouranth has an AI bot that will be your girlfriend – but it’s not cheap”, *Metro*, 3 gennaio 2024. Consultato il 7 gennaio 2024, da: <https://metro.co.uk/2024/01/03/amouranth-ai-bot-will-girlfriend-not-cheap-20057170/>.

Nonostante ciò, poiché il sito non prevede limitazioni per l'iscrizione in termini anagrafici, la forma di tutela dei minori consiste in un avviso che appare prima di accedere a una diretta considerata VM18, in cui l'utente è libero di accettare la consistenza di ciò che sta per visionare, esentando l'azienda da qualsiasi responsabilità.<sup>737</sup>

Parallelamente agli aggiornamenti delle normative vigenti su Twitch, nel primo semestre del 2023 è emersa una piattaforma concorrente: Kick. Amouranth – così come molti altri streamer insoddisfatti dal rapporto con la piattaforma di Amazon – hanno abbandonato il sito e spostato il proprio pubblico – in parte o del tutto – sulla nuova piattaforma.<sup>738</sup>

### *Il corpo (ap)pagato*

Il caso di Amouranth – portato qui in esempio in quanto terzo caso studio di streamer americane –, attesta l'effettiva presenza di forme di sovrapposizione tra game live streaming e pornografia, secondo i significati e le categorie enunciate nei precedenti capitoli: pratiche di interazione *live* attive e passive, forme di iper-sessualizzazione del ludico, identità del consumo videoludico e pornografico. Tutto ciò è racchiuso nel caso Amouranth e dimostra dunque l'effettiva espansione della pornosfera oltre i contesti di produzione e fruizione di contenuti per adulti, approdando alla piattaforma Twitch, focalizzando l'attenzione sul corpo (degli streamer e degli spettatori). È possibile leggere il caso di Amouranth attraverso le teorie sviluppate decenni prima da Jean Baudrillard, secondo il quale il corpo è diventato un "oggetto di salvezza". La lettura del filosofo francese implica una visione del corpo come oggetto culturale a cui è applicato lo status di proprietà privata caratteristico della società capitalista:<sup>739</sup>

quando viene investito, viene investito per produrre un rendimento. Il corpo non è riappropriato per i fini autonomi del soggetto, ma in termini di un principio normativo di godimento e di redditività edonistica, in termini di una strumentalità forzata che è indicizzata al codice e alle norme di una società di produzione e di consumo gestito. In

---

<sup>737</sup> Vedi *Figura 26*.

<sup>738</sup> Lo status dell'arte e del contesto sociale sviluppato su Kick è oggetto di analisi nel capitolo conclusivo del presente elaborato.

<sup>739</sup> Cfr. Baudrillard J., "Il più bello oggetto di consumo: il corpo", in Baudrillard J., *La società dei consumi*, Il Mulino, Bologna, 2010, pp. 129-150.

altre parole, si gestisce il proprio corpo; lo si maneggia come si maneggia un'eredità; lo si manipola come uno dei tanti significanti dello status sociale.<sup>740</sup>

Nei termini di Baudrillard il corpo è consacrato in quanto oggetto di valore – e dunque “di salvezza” – lontano da logiche religiose ma ripreso nella sua materialità come testo di culto narcisistico ed elemento di un nuovo rituale sociale al centro del quale è posto il corpo della celebrità, del conduttore televisivo, dell'attrice.<sup>741</sup> Secondo l'autore, in questo nuovo panorama corporeo, la bellezza e l'erotismo sono i due leitmotiv principali: in particolare, nel contesto femminile, Baudrillard sostiene che per le donne la bellezza sia diventata un imperativo assoluto, la qualità fondamentale della cura del corpo, associata a forme di successo – professionale, economico, sociale. La bellezza funziona sia come segno che come valore, portando all'idea di uno scambio in cui il corpo emerge come oggetto appagato, che implica funzioni erotiche “come siti di fantasia e dimore del desiderio”.<sup>742</sup> La sessualità diventa una frenesia individuale per il profitto e, pertanto, il corpo è concepito come spazio di costruzione e produzione di nuove forme di capitale relazionale attraverso meccaniche di lavoro immateriale.

Secondo la definizione fornita da Maurizio Lazzarato, il lavoro immateriale crea e modifica continuamente le forme e le condizioni della comunicazione, che a sua volta agisce come interfaccia che negozia il rapporto tra produzione e consumo, producendo innanzitutto una relazione sociale: non solo merci, ma anche la relazione di capitale.<sup>743</sup> Nel contesto di Twitch – e più genericamente della creazione di contenuti digitali su piattaforme sociali – il lavoro degli streamer è spesso considerato attività di svago in cui gli individui producono e condividono contenuti presumibilmente nel loro tempo libero, al fine di connettersi con le loro reti sociali. Nonostante perduri questa visione semplicistica dell'attività di creatori di contenuti digitali, Törhönen, Hassan, Sjöblom e Hamari osservano che l'introduzione di entrate dirette – a mezzo di donazione spontanea

---

<sup>740</sup> *ivi*, p. 131.

<sup>741</sup> La teoria di Baudrillard fa riferimento all'apparato cinematografico e televisivo, ma è qui riadattata in chiave digitale e associata alle pratiche tipiche di piattaforme di condivisione audiovisiva come Twitch.

<sup>742</sup> Adrienne Marie Brown sostiene che la pornografia e il sex work siano un'industria che esiste per soddisfare un bisogno che gli individui generalmente preferiscono negare: entrare in possesso di contenuti al di fuori dell'immaginazione e dei ricordi per alimentare il motore del desiderio (sessuale). Sono dunque incluse idee eccitanti, attività di interesse erotico che si pensano infattibili, azioni proibite e gesta non abituali: la pornografia e il sex work sono difatti perseguiti in privato seppure online, ora che Internet offre tutto il sesso che si può immaginare, e molto altro che non si può immaginare, attraverso i siti e piattaforme pagamento – utilizzati per una migliore qualità, autenticità e specificità. Cfr. Brown M. A., *Pleasure Activism. La politica dello stare bene*, NERO, Milano, 2022.

<sup>743</sup> Cfr. Lazzarato M., “Immaterial Labour”, in Vimo P. & Hardy M. (A cura di), *Radical Thought in Italy: A Potential Politics (Theory Out Of Bounds)*, University of Minnesota Press, 2006, pp. 133-150.

– e di incentivi commerciali – stabiliti da contratti di collaborazione tra aziende e creatori – ha portato a una crescente professionalizzazione.<sup>744</sup> La programmazione, la post-produzione audiovisiva, la gestione del tempo e l’assunzione di rischi, hanno determinato una crescente fusione tra lavoro e diletto nelle attività di trasmissione di contenuti in cui il corpo – del tutto o in parte – è posto come focus del contenuto.<sup>745</sup>

Nello specifico caso di Twitch, Bonnie Ruberg e Amanda Cullen osservano che le attività di streamer e performer presenti sulla piattaforma di Amazon sono spesso erroneamente descritte come “un modo facile per fare soldi”: nell’introduzione al loro studio sul tema, le ricercatrici americane riportano titoli di articoli di quotidiani e blog che proclamano l’attività di live streaming come un modo per “diventare ricchi giocando”.<sup>746</sup> Tuttavia, la professione dello streamer richiede un lavoro considerevole; sfuma la linea di demarcazione tra lavoro e diletto a cui si integra la dimensione affettiva in quanto professione: gli streamer operano facendo appello alle emozioni degli spettatori, impiegando la retorica dell’apprezzamento o offrendo agli spettatori un senso di intimità – trasmettendo da spazi intimi come le camere da letto e mostrando il proprio corpo nella sua totalità.

---

<sup>744</sup> Cfr. Törhönen M., Hassan L., Sjöblom M., Hamari J., “Play, Playbour or Labour? The Relationships between Perception of Occupational Activity and Outcomes among Streamers and YouTubers”, *Proceedings of the 52nd Hawaii International Conference on System Sciences*, 2019, pp. 2558-2567.

<sup>745</sup> Gli autori summenzionati sono stati tra i primi a trattare in modo approfondito le dinamiche relazionali, economiche e professionali determinate dal rapporto costantemente in crescita tra videogiocatori e forme di lavoro non retribuite – come il caso della condivisione spontanea di contenuti online. Sebbene gli interessi della presente ricerca vedano come punto cardine dell’indagine le modalità con cui il corpo è percepito su Twitch, si menziona che cosa si intenda per “playbour”. Neologismo inglese che combina le parole “play”, giocare e “labour”, lavoro – il termine è stato introdotto per descrivere la natura lavorativa delle attività ludiche nei contesti digitali e fa riferimento all’impiego del gioco come forma di lavoro, in cui le attività ludiche sono sfruttate per scopi produttivi o economici. Nel contesto della cultura digitale contemporanea, il playbour è spesso associato alla partecipazione attiva degli utenti nella creazione di contenuti, sia in videogiochi online che su piattaforme social media. Gli utenti possono essere coinvolti nella produzione di contenuti, come la creazione di mod, livelli personalizzati o contenuti audiovisivi – Let’s Play, Live Streaming, Machinima –, che sono successivamente condivisi con la comunità di giocatori o utilizzati per fini commerciali. Il playbour solleva diverse questioni riguardo al valore del lavoro e alla sua compensazione in un’ottica ludica. Mentre il gioco può essere intrinsecamente gratificante, il suo impiego come forma di lavoro solleva interrogativi sulla monetizzazione e la distribuzione delle ricompense – i giocatori possono essere sfruttati senza una corrispondente remunerazione adeguata. Inoltre, il confine tra gioco e lavoro è sfumato, poiché l’attività ludica può diventare un’obbligazione o un impegno lavorativo, influenzando l’esperienza del giocatore e le conseguenti abilità. Inoltre, nel contesto di rapporto tra aziende e dipendenti, il playbour può determinare dinamiche di potere e controllo, in cui le piattaforme digitali possono sfruttare il lavoro gratuito o poco retribuito dei giocatori per trarne profitto. Cfr. Banks J., Humphreys S., “The Labour of User Co-Creators: Emergent Social Network Markets?”, *Convergence*, vol. 14, 2008, pp. 401-418; Taylor N., Bergstrom K., Jenson J., de Castell S. “Alienated Playbour: Relations of Production in EVE Online” *Games and Culture*, vol. 10, n. 4, 2015, pp. 365-388; Törhönen M., Sjöblom M., Vahlo J., Hamari J., “View, Play and Pay? – The Relationship between Consumption of Gaming Video Content and Video Game Playing and Buying”, *Proceedings of the 53rd Hawaii International Conference on System Sciences*, 2020, pp. 2719-2728; Jereza R., “Corporeal moderation: digital labour as affective good”, *Soc Anthropol*, vol. 29, 2021, pp. 928-943.

<sup>746</sup> Ruberg B., Cullen A., “Feeling for an Audience: The Gendered Emotional Labor of Video Game Live Streaming”, *Digital Culture & Society*, vol. 5, n. 2, 2019, p. 87.

È dunque possibile parlare di corpo come forma di capitale, attingendo alle teorie di Pierre Bourdieu. Il sociologo francese parla di “capitale incarnato” in quanto suddivisione del capitale culturale – vale dire come risorsa culturale investita nel corpo.<sup>747</sup> In particolare, la gestione del corpo è considerabile un aspetto centrale per l’*agency* umana, sia ai fini di produzione di capitale culturale ed economico che per il raggiungimento e il mantenimento di un dato status sociale.<sup>748</sup> Ne consegue che la produzione di una forma di capitale del corpo o “incarnata” o, ancora, “corporea”, fa riferimento alla costruzione del corpo in quanto testo socio-culturale conseguito a mezzo di attività sportive, ricreative, estetiche o performative. A queste è attribuito un valore simbolico che consente la successiva conversione del “capitale corporeo” in capitale economico – sotto forma di beni e servizi – o capitale sociale – reti di individui costantemente connessi che fanno appello reciproco ai beni e servizi posseduti. L’accumulazione e acquisizione di “capitale corporeo” richiede un investimento di tempo libero e parzialmente di capitale economico.

Le teorie di Bourdieu e le loro conseguenze nel panorama mediale, sono ravvisabili anche su Twitch e si integrano con quanto considerato sinora nei termini di ricerca del presente elaborato. Il corpo degli streamer è modellato secondo attività performative a cui è attribuito un dato valore simbolico – espresso sulla piattaforma con dati numerici: numero di spettatori, ore di visualizzazione, numero di iscritti e abbonati al canale, ecc. – maggiore il valore simbolico, maggiore il capitale acquisito dal corpo riprodotto a schermo e dunque dalla personalità che lo (in)veste. In questi termini, Renato Stella osserva come lo studio di Bourdieu evidenzia la relazione tra il “capitale corporeo” e le disuguaglianze di genere: il ruolo del corpo è particolarmente importante dato il peso ideologico investito nell’opinione che il corpo “debole” sia quello femminile, direttamente responsabile della posizione delle donne nella società occidentale.<sup>749</sup> Al fine di spiegare l’oppressione corporea a cui è soggetta la donna, Chris Shilling attinge alla sociologia, alla psicologia e alla storia:

In primo luogo, le donne sono considerate troppo potenti per le sfere dominate dagli uomini della cultura, della politica e della finanza: per mantenere il loro potere, gli uomini fanno sentire le donne inadeguate, generando sentimenti che si ritorcono contro il corpo. In secondo luogo, le donne sono viste come pericolose dagli uomini a seguito

---

<sup>747</sup> Cfr. Shilling C., “Educating the body: physical capital and the production of social inequalities”, *Sociology*, vol. 25, n. 4, 1991, pp. 653-672.

<sup>748</sup> Cfr. Bourdieu P., *La distinzione. Critica sociale del gusto*. Il Mulino, Bologna, 1983.

<sup>749</sup> Cfr. Stella R., “Il corpo come testo”, in Bucchi M., Neresini F. (A cura di), *Sociologia della salute*, Carocci Editore, Roma, 2001, pp. 265-291.

dell'esperienza primordiale del corpo delle loro madri da bambini: dalla loro successiva posizione di potere sociale, gli uomini convertono la loro paura del corpo femminile in tentativi di controllare e ridurre lo spazio fisico che le donne occupano nella società. In terzo luogo, queste pressioni sono aumentate negli ultimi anni, soprattutto da quando il movimento delle donne ha minacciato il dominio maschile.<sup>750</sup>

Sebbene i primi due contesti esposti possano riscontrare tutt'oggi affinità con la descrizione dell'autore, il terzo scenario illustrato da Schilling ha in realtà portato a una condizione totalmente nuova: l'affermazione di movimenti femministi e una maggiore apertura mentale da parte della società occidentale hanno consentito al corpo femminile di occupare posizioni in luoghi da cui prima era escluso – si vedano contesti politici, scientifici e aziendali. In tal senso, nel contesto preso in esame, non sorprende l'interesse e l'apertura mentale di un'azienda come Twitch a fenomeni e processi di (ri)valutazione del corpo femminile.

Nel caso della contaminazione e sovrapposizione tra game live streaming e pornografia, tra streamer e performer, tra ludico e sessuale, il cerchio aperto dal “capitale corporeo”, da suoi valori simbolici e dallo scambio con altre forme di capitale, si chiude con un nodo al capitale sessuale, esposto nel secondo capitolo così come definito da Eva Illouz e Dana Kaplan, che lo definiscono “una forma di capitale del tutto contemporaneo”, che va ad amplificare il valore sociale di una persona, definendo dunque capitale sessuale la combinazione culturalmente indotta di appetibilità o desiderabilità fisica e sociale. L'impiego del “capitale corporeo” e del capitale sessuale – accumulato tramite lo svolgimento del proprio lavoro – consente sia a streamer che a performer di sesso femminile di acquisire una posizione di forza e di potere nelle relazioni di genere che instaurano con i fan – del ludico e del sesso – e che poi riescono a riportare anche nelle loro relazioni interpersonali.<sup>751</sup>

La definizione di suddette forme di capitale e la loro applicazione nel contesto di Twitch esemplificano ulteriormente i punti in comune e di sovrapposizione tra game live streaming e pornografia. Ancora una volta, è la ricercatrice Bonnie Ruberg a tracciare il percorso verso un'indagine dell'area grigia che sovrasta questi due apparati mediali: la studiosa afferma che sebbene queste due pratiche abbiano molto in comune, il loro parallelismo è rimasto in gran parte sconosciuto, “principalmente perché le culture maschili discriminatorie che circondano i

---

<sup>750</sup> Shilling C., *op. cit.*, p. 659.

<sup>751</sup> Cfr. Illouz E., Kaplan D., *Il capitale sessuale*, Castelvechi Editore, Roma, 2020.

videogiochi hanno reso indicibili le connessioni tra lo streaming videoludico e sessuale”.<sup>752</sup> Il più recente studio di Ruberg si avvicina molto ai temi del presente elaborato: trattasi del tentativo di tracciare una mappa del rapporto tra camming e streaming illustrando le numerose sovrapposizioni tra le due pratiche.<sup>753</sup> L’autrice concorda nell’individuare nel periodo immediatamente successivo alla prima fase pandemica di COVID-19 l’ascesa e il successo delle due pratiche – pur avendo entrambe un passato socio-tecnologico che va ben oltre i media digitali, come illustrato nei capitoli precedenti.<sup>754</sup> Nonostante ciò, è in questo periodo che le attività di streamer e performer sono percepite come il medesimo lavoro: entrambe prevedono la riproduzione video a mezzo di telecamera che inquadra in parte o del tutto il corpo, collocato in uno spazio intimo della propria casa, impegnato in esibizioni in diretta per un pubblico che paga – direttamente o indirettamente – per raggiungere forme di piacere.

Il game live streaming e la pornografia sono esercitate su piattaforme digitali analoghe, richiedono l’impiego di attrezzature tecniche simili, operano attraverso i medesimi modelli di monetizzazione, richiedono le stesse competenze professionali – come la trasmissione di contenuti in diretta e l’impiego di altri canali sociali-digitali per la propria vetrinizzazione sociale – abitando lo stesso confine che separa e congiunge lavoro e diletto. Sia il game live streaming che la pornografia sottostanno al fraintendimento per cui sono intesi come metodi alternativi per guadagnare facilmente. I parallelismi sin qui enunciati dimostrati dai dati raccolti, dai casi studio osservati, e dai

---

<sup>752</sup> Ruberg B., “Live play, live sex: The parallel labors of video game live streaming and webcam modeling” *Sexualities*, vol. 25, n. 8, 2022, p. 1021.

<sup>753</sup> Lo studio di Ruberg qui menzionato è stato svolto nei medesimi anni di ricerca del presente elaborato. Pur essendoci stati contatti tra la ricercatrice e lo scrivente, la ricerca è stata condotta in modo del tutto autonomo da entrambe le parti, evidenziando come l’attenzione verso i temi di sovrapposizione arrivi parallelamente da più fonti e trovi in ricercatori provenienti da tutto il modo modalità di argomentazione e indagine eterogenee. Le analisi di Ruberg arrivano alle medesime conclusioni del presente elaborato, ma lasciano lo spazio e suggeriscono caldamente di indagare il concetto di corpo nelle dinamiche di sovrapposizione tra streaming e camming, tra Twitch e OnlyFans, tra streamer e performer.

<sup>754</sup> Per comprendere il rapporto tra lo streaming videoludico e la pornografia è importante conoscere le forze culturali e aziendali che insistono nel dividere le due pratiche. Per esempio, le storie dello streaming e del camming sono strettamente intrecciate: entrambe possono risalire alle “camgirls” della fine degli anni Novanta, donne artiste che la storica Theresa Senft identifica come alcune delle prime persone a trasmettere via webcam i propri spazi privati e a condividere la vita quotidiana online. Ruberg sostiene che ci sia stato un cambiamento più ampio nel panorama dei media online, esacerbato dall’aumento del live streaming nel 2020 durante la pandemia COVID-19, un periodo in cui la creazione di contenuti online è emersa più efficacemente nel contesto domestico. Analizzando le risposte dei media ai video virali di TikTok, Melanie Kennedy afferma che questo cambiamento ha trasformato “la cultura della camera da letto delle ragazze da uno spazio precedentemente concepito come privato e al riparo dal giudizio, a uno spazio di visibilità pubblica, sorveglianza e valutazione”. Tuttavia, la produzione di contenuti durante la pandemia ha solo evidenziato l’ineluttabile intimità di tutte le forme di auto-diffusione, trasformando in streamer tutti, dai teen influencer di TikTok ai docenti universitari. Cfr. Senft M. T., *Camgirls: Celebrity & Community in the Age of Social Networks*, Peter Lang Pub Inc, New York, 2008; Ruberg B., *ibidem*; Kennedy M., “If the rise of the TikTok dance and e-girl aesthetic has taught us anything, it’s that teenage girls rule the internet right now”: TikTok celebrity, girls and the Coronavirus crisis”, *European Journal of Cultural Studies*, vol. 23, n.6, pp. 1069-1076.

contributi accademici integrati, sono sufficienti a dimostrare che vi sono processi di sovrapposizione tra le due pratiche e che questi sono stati accettati dalle comunità di pubblici di appartenenza. Non sorprende dunque che, nonostante gli sforzi delle piattaforme di game live streaming di screditare e allontanare le figure femminili – non precedentemente attive come performer pornografiche (si veda il caso Pokimane e Amouranth) –, un numero crescente di performer operi su più piattaforme, lavorando sia come streamer che come sex worker.<sup>755</sup> Pertanto, giocare ai videogiochi davanti a estranei su internet è una pratica intima, vulnerabile e persino erotica – sebbene vi siano ancora solide comunità di videogiocatori maschi che dissentono.

Il trattamento misogino di molte streamer può essere inteso come una sorta di risposta angosciante e difensiva all'idea che i maschi che giocano ai videogiochi in diretta potrebbero non essere così diversi dalle donne che svolgono attività sessuali in *live*. Le streamer su Twitch sono spesso soggette a linguaggi sessisti che le deridono, come “camgirls” o “titty streamers” – termini intesi a delegittimarle indicando che non sono altro che modelle o sex worker che fingono o si atteggiavano a streamer di videogiochi.<sup>756</sup> Inoltre, sia le sex worker che le streamer presentano come parte integrante del loro lavoro la gestione di *trolling* e molestie da parte degli spettatori. Nel suo studio, Ruberg osserva come le sex worker siano particolarmente amate dai *troll* di internet: ne consegue

---

<sup>755</sup> In questo contesto, le riflessioni precedenti relative al lavoro e al capitale sono di estremo rilievo. Numerosi studiosi hanno svolto ricerche circa le complessità delle professioni negli spazi digitali, dove il lavoro di produzione e di moderazione dei contenuti è spesso precario, fortemente sessuato e troppo spesso reso invisibile. Come summenzionato, i videogiochi sollevano ulteriori preoccupazioni nel campo del lavoro, con aree professionali come gli eSports che evidenziano il divario tra i testi videoludici intesi come “lavoro” e quelli riconducibili alla semplice sfera del ludico. Il game live streaming, in particolare, porta alla ribalta la questione del lavoro nei videogiochi, poiché le piattaforme di streaming come Twitch offrono sistemi di monetizzazione incorporati che forniscono una chiara struttura per fare soldi giocando ai videogiochi. Nel frattempo, come hanno spiegato studiosi come Jamie Woodcock e Mark R. Johnson, il game live streaming comporta un notevole lavoro affettivo, oltre ad altre forme di lavoro più visibili. Similmente, nel contesto del sex work, gli attivisti per i diritti dei sex worker e gli studiosi di alcuni filoni femministi dei Porn Studies sostengono da tempo la necessità di riconoscere e valorizzare il sex work come lavoro. Il lavoro sessuale digitale è discusso come sensazionale o pericoloso, anche nel contesto della ricerca accademica, perpetuando stereotipi dannosi e sbagliati sui sex worker come vittime indifese la cui stessa esistenza promuove l'oggettivazione delle donne. Cfr. Woodcock J., Johnson M., “The Affective Labor and Performance of Live Streaming on Twitch.tv”, *Television & New Media*, vol. 20, n. 8, 2019, pp. 813-823; Zollino G., *Sex work is work*, Erisedizioni, Torino, 2021.

<sup>756</sup> La studiosa americana Christine Tran sostiene che la preoccupazione che i precari confini che attualmente separano il game live streaming dalla pornografia si sgretolino, aiuta a spiegare i regolamenti concepiti da piattaforme come Twitch, le cui linee guida, normative e i termini di servizio hanno continuamente discriminato le donne. Inoltre, tensioni simili si riscontrano anche nelle polemiche sulle cosiddette “e-girls”: donne che guadagnano denaro pubblicando contenuti sessuali o suggestivi sui social media. L'etichetta stessa di “e-girl” riflette i dibattiti sull'autenticità nel contesto videoludico: secondo Tran, le donne che trasmettono contenuti su Twitch sono spesso definite “e-girl” dagli uomini che le vedono come “false giocatrici” – o “fake geek girls”. Tuttavia, quando una ragazza che si è auto-definita “e-girl” ha iniziato a vendere fiale della propria “acqua da bagno per giocatori”, gli stessi settori della cultura videoludica che deridono le “e-girl” sono esplosi in preoccupazioni su come capire se questa acqua da bagno fosse vera o meno. Così, quando le donne entrano in contatto con i videogiochi, sia come giocatrici che come imprenditrici erotiche, la loro realtà è costantemente messa in discussione. Cfr. Tran C. H., “Never Battle Alone”: Egirls and the Gender(ed) War on Video Game Live Streaming as “Real” Work”, *Television & New Media*, vol. 23, n. 5, pp. 509-520.

che parte del lavoro di streaming (ludico e sessuale) consiste nel rimanere in costante allerta.<sup>757</sup> In termini di attenzione, un altro argomento che emerge dallo studio di Ruberg è la costante necessità di presentare una performance attiva e coinvolgente per gli spettatori, non tanto attraverso il videogioco o la performance erotica, quanto attraverso la conversazione.<sup>758</sup> È necessario apparire sempre attivi, essere entusiasti, rispondere agli spettatori che commentano in chat e mantenere un monologo costante anche quando apparentemente non c'è nessuno con cui parlare. A tali riflessioni di carattere orale, si integra una differenza evidente tra le due pratiche: il modo in cui le sex worker e gli streamer parlano, o meglio non parlano, di denaro.

Gli aspetti finanziari del live streaming videoludico e sessuale sono molto più comunemente affrontati nei contesti di sex work che in quelli di game live streaming includendo discussioni esplicite su quanto guadagnano le modelle e sulle difficoltà di lavorare senza un reddito stabile. Tutti questi esempi dimostrano e confermano che la linea di demarcazione tra game live streaming e pornografia è molto più sottile di quanto possa sembrare, comprovando come il lavoro di streaming si sovrapponga tra generi e piattaforme: contemporaneamente, emergono somiglianze impreviste, che riguardano non tanto gli strumenti della professione di streamer e sex worker, quanto le sfide quotidiane dell'operare nella cultura digitale – con le particolari sollecitazioni che questa impone – provando che anche la pornografia, come il videoludico, si colloca all'intersezione tra gioco, media digitali, lavoro e intrattenimento.

Da questa osservazione di carattere conclusivo, si muovono gli ultimi passi della ricerca di Ruberg che, dichiarandosi non esaustiva, lascia spazio all'unico tema non affrontato: il corpo. La ricercatrice californiana dichiara che qualsiasi discussione sul corpo rimane stranamente assente dal dibattito scientifico e accademico sul rapporto tra live streaming e pornografia. Eppure si tratta di un aspetto chiave, in quanto, soprattutto nel caso del sex work, il lavoro è compiuto *con* e *sul* corpo della performer, implicandone l'esibizione in modi specifici. L'assenza del corpo è altrettanto evidente quando si tratta di game live streaming. Sebbene spesso sia frainteso come fisicamente

---

<sup>757</sup> È interessante notare che sia le sex worker che le streamer usano il termine *trolling* per riferirsi a comportamenti degli spettatori – per esempio la condivisione di commenti offensivi – che sono stati ampiamente intesi come molestie negli studi sul live streaming. In entrambi i casi rimane il fatto che le molestie su Internet sono comunemente associate alle donne, spesso bersaglio di commenti sessisti negli spazi digitali, soprattutto quando occupano posizioni di visibilità pubblica, come fanno sia performer che streamer. Cfr. Ruberg B., *op. cit.*

<sup>758</sup> Per quanto negli anni di ricerca sia stato possibile osservare una progressiva apertura ed inclusione dialogica nei termini di conversazione tra streamer e pubblico, attualmente, è considerato un insulto rivolgersi ad una streamer con il termine “camgirl”. Tracciare parallelismi tra streaming e camming offre nuove prospettive di comprensione di performance al limite su Twitch. Il live streaming è sempre più visto come un “vero lavoro”, lodato dai media tradizionali come nuova frontiera digitale: nonostante ciò, gli esempi illustrati sinora spingono a considerare non solo gli streamer alla pari di sex worker ma anche sex worker allo stesso livello di streamer.

accessibile e semplificato, anche la diretta videoludica è impegnativa dal punto di vista fisico: richiede una notevole resistenza e preparazione per condividere *live* per lunghi periodi di tempo e spesso necessita di attrezzature specializzate per aiutare a mitigare l'usura del corpo dovuta allo stare seduti davanti allo schermo di un computer per ore. A questi si aggiunge il lavoro di preparazione estetica e cosmetica del corpo prima di apparire davanti alla telecamera, che riguarda tanto streamer quanto sex worker: donne di spicco che trasmettono in live streaming sono state ridicolizzate per essere apparse davanti alla telecamera senza trucco, e anche gli streamer che incarnano maggiormente le caratteristiche della mascolinità tossica sono curati nei dettagli.

In altre parole, quello del corpo è un tema centrale nei processi di produzione e fruizione di contenuti in live streaming e, alla luce dei dati raccolti e dalla letteratura in merito, è decisamente presente un vuoto di ricerca. Lo studio di Ruberg qui esposto e riportato nel dettaglio si è presentato come un'ulteriore e ultima conferma – giunta successivamente alla raccolta dati e allo studio dei tre casi di Pokimane, Adriana Chechik e Amouranth – delle necessità di indagine del corpo *incarnato* da streamer e performer sulla singola piattaforma Twitch, dando per confermate e comprovate le diverse pratiche di sovrapposizione e contaminazione tra game live streaming e pornografia. Come anticipato nel capitolo introduttivo del presente elaborato, la domanda di ricerca e i temi investiti si muovono a partire da un sondaggio di natura anonima svolto nel mese di luglio 2020, che ha rilevato sia un forte interesse da parte dei soggetti coinvolti nei confronti di un'indagine *carnale* dei contenuti prodotti su Twitch sia la presenza di un bacino di utenza in costante crescita a cui attingere per le fasi successive della ricerca: trattasi del cluster di streamer italiano noto con il nome Tomodachi Crew e della community di riferimento.<sup>759</sup>

---

<sup>759</sup> Le prossime pagine si prefiggono di approfondire le caratteristiche del gruppo osservato, a partire dal quale sarà illustrata la fase di ricerca sul campo, eseguita a mezzo del *Grounded Theory Approach*, giungendo infine alla formulazione di un framework teorico per lo studio del corpo su Twitch.

### 3.2 Streamer e Community

#### *Tomodachi Crew*

Laddove il terzo paragrafo del presente capitolo contiene l'analisi dettagliata degli strumenti di raccolta dati impiegati nella ricerca qui esposta, è anticipata una parte dei risultati nel presente paragrafo, a motivazione dell'indagine svolta nei confronti della community italiana e il gruppo di streamer noto come Tomodachi Crew. Impiegare il *Grounded Theory Approach* come metodologia di ricerca significa valutare i dati raccolti sul campo e prendere decisioni in merito alla direzione dell'indagine in seguito ai risultati prodotti costantemente.<sup>760</sup> Nel presente studio, è stato adottato un approccio di indagine sul campo sin dalle fasi iniziali al fine di sviluppare una ricerca solida basata sulle opinioni degli utenti e sullo stato attuale del contesto mediatico di Twitch. Nonostante ciò, è stata presa una decisione predefinita che ha influenzato l'intero svolgimento dello studio: condurre l'indagine in un contesto italiano.

La scelta è motivata da differenti fattori: la pressoché totale assenza di studi interdisciplinari che uniscano *social studies*, *game studies* e *porn studies* nell'unico contesto mediale della piattaforma Twitch; lo studio dei dati rilasciati da siti di monitoraggio di attività non affiliati a Twitch che periodicamente elaborano le metriche relative al numero di spettatori, alla quantità di ore guardate e ai creatori di contenuti di maggior successo;<sup>761</sup> il personale interesse nella comprensione di dinamiche comportamentali che determinano tanto la creazione quanto la fruizione di contenuti in diretta, in contesti sempre più ibridi, in grado di generare forme alternative di consumo e produzione di contenuti digitali. Di conseguenza, nel pieno dell'evento pandemico della primavera 2020, sono stati osservati i primi cambiamenti in corso nel contesto gioco video italiano, composto da comunità di videogiocatori che in poco tempo si sono trasformate anche in spettatori del ludico su Twitch che, complice il successo ottenuto oltreoceano come medium di tendenza, ha riscontrato popolarità in Italia. Dalla prima interazione con la piattaforma alla stesura del presente testo sono

---

<sup>760</sup> Cfr. Backman K., "Challenges of the grounded theory approach to a novice researcher", *Nursing and Health Sciences*, vol. 1, 1999, pp. 147-153.

<sup>761</sup> Nei report di fine 2019 e inizio 2020 emerge la volontà di affermazione di Twitch come piattaforma predominante del mercato digitale di appartenenza nella società occidentale. Proposito divenuto realtà nel corso dell'anno successivo, complice – o coadiuvato da – la situazione pandemica prolungata nel contesto italiano che, nel caso del game live streaming, ha portato all'affermazione di streamer che hanno avviato la propria attività generando pubblici, gruppi di appartenenza e community inedite. È in questo periodo che il contesto italiano vede una fioritura delle attività di streamer e spettatori su Twitch: a inizio 2021 questa attenzione verso la piattaforma ha determinato la nascita di nuovi sponsor, di investimenti internazionali e di alcuni creatori italiani di grande impatto sociale –sStreamer come POW3Rtv (1,64 milioni di follower), Moonryde (485 mila di follower) e Dario Moccia (275 mila di follower) sono esplosi in popolarità. Nel primo trimestre 2021 l'Italia è salita al quinto posto della classifica europea degli spettatori, raggiungendo la Spagna, potenza principale del live streaming europeo. Dati raccolti da StreamElements & Arsenal.gg e Statista.

passati quattro anni e i costanti aggiornamenti del sito – in termini tecnologici, sociali e culturali – sono stati oggetto di indagine di molteplici ricercatori, studiosi e giornalisti in tutto il mondo. Sono numerosi gli studi che confermano l’impatto avuto da Twitch in concomitanza dell’evento pandemico.<sup>762</sup> In particolare, la crescita del sito riguarda tanto l’affermazione di nuovi streamer quanto l’affermazioni di quelli presenti da prima dell’*outbreak* pandemico: questi hanno visto i propri canali popolarsi di un pubblico nuovo, intergenerazionale e interessato a fruire di contenuti secondo modalità che altre piattaforme non sono capaci di offrire.<sup>763</sup> Nasce quindi un nuovo pubblico, caratterizzato da personalità, linguaggi, e spazi endemici. Lo studio del cluster di streamer Tomodachi Crew e della relativa community segue dunque questa tripartizione: sono analizzate le singole personalità che fanno parte del gruppo di produttori – e tutte le figure parallele e complementari integrate nella comunità di appartenenza –, le forme di linguaggio vernacolare proprie del cluster – e le modalità con cui queste sono percepite –, gli spazi digitali nel quale si diffonde ed estende l’attività degli individui coinvolti, – muovendosi da Twitch a piattaforme VoIP e social network confinanti.<sup>764</sup>

Istituitosi formalmente su Twitch nel mese di novembre 2020, il gruppo di streamer italiani Tomodachi Crew nasce dal successo ottenuto dal creatore di contenuti Dario Moccia. Il cluster, composto da circa dieci differenti streamer italiani – noti in rete come “Dario Moccia”, “Il Masseo” “Davide Masella”, “Dada”, “Mangaka96”, “Venzofthewall”, “Iltizioqualunque”, “Nanni”,

---

<sup>762</sup> Cfr. Cozzi E., “Cosa farà Twitch ora che ha compiuto 10 anni”, *Wired*, 2021. Consultato il 22 settembre 2022, da: <https://www.wired.it/attualita/media/2021/07/29/10-anni-twitch/>; Biagio S., “Altro che gaming: così Twitch è diventata una piattaforma per tutti”, *Il Sole 24 Ore*, 2021. Consultato il 22 settembre 2022, da: [https://www.ilssole24ore.com/art/altro-che-gaming-cosi-twitch-e-diventata-piattaforma-tutti-AEWad9H?refresh\\_ce=1](https://www.ilssole24ore.com/art/altro-che-gaming-cosi-twitch-e-diventata-piattaforma-tutti-AEWad9H?refresh_ce=1); Chae W. S., Lee S. H., “Sharing emotion while spectating video game play: Exploring Twitch users' emotional change after the outbreak of the COVID-19 pandemic”, *Computers in Human Behavior*, vol. 131, 2022; Scerbakov A., Pirker J., Kappe F., “When a Pandemic Enters the Game: The Initial and Prolonged Impact of the COVID-19 Pandemic on Live-Stream Broadcasters on Twitch”, *Proceedings of the 55th Hawaii International Conference on System Sciences*, 2022, pp. 3190-3199.

<sup>763</sup> Si fa qui riferimento alla competizione aziendale e mediale presente in rete nel momento della prima osservazione – estate 2020: oltre a Twitch, tra i siti che offrono una fruizione di contenuti in live streaming è possibile menzionare YouTube – con la sua sezione dedicata al Live ma mai espressamente concepito come sito di live streaming –, Mixer – piattaforma di Microsoft che proprio nel giugno 2020 ha cessato ogni attività, evolvendo in quello che poi si sarebbe chiamato Microsoft Teams e dedicandosi ad un mercato del tutto differente –, Facebook Gaming – sezione del noto social network dedicata alla produzione di contenuti in diretta con sguardo specifico al contesto videoludico, tema che ha limitato il sito in una crescita eterogenea come quella di Twitch. Solo nell’estate 2023 è stato possibile osservare la comparsa di una prima vera piattaforma di live streaming competitor del sito appartenente ad Amazon: Kick, le cui caratteristiche saranno approfondite nel capitolo conclusivo del presente studio.

<sup>764</sup> L’indagine sul campo primordiale svolta nell’estate 2020 ha portato a risultati quasi armonici da parte dei 1500 partecipanti nell’indicare la figura di Dario Moccia e l’esordiente cluster Tomodachi Crew come uno dei casi più interessanti di canali italiani su Twitch. Come esposto nelle pagine successive, le osservazioni degli utenti si sono rivelate di forte importanza, considerato che il canale DarioMocciaTwitch ha raggiunto nel gennaio 2023 la quota record di 32.630 abbonati, divenendo il canale Twitch più seguito, guardato e finanziato dal Bel Paese.

“Volpescu” e “Victorlaszlo88” – non presenta un canale condiviso su Twitch, ma orbita attorno a quello di Moccia – denominato DarioMocciaTwitch.<sup>765</sup> Al fine di comprendere le motivazioni legate al successo del cluster nel contesto italiano di Twitch, si analizza singolarmente il percorso professionale e personale tracciato da ognuno dei componenti, con particolare attenzione al membro fondatore del gruppo, figura poliedrica e multifunzionale, attiva nel settore dell'intrattenimento digitale italiano da quindici anni. La trattazione che segue è di carattere descrittivo e procede con la narrazione delle singole personalità coinvolte in Tomodachi Crew, riportandone i dati relativi sia alla loro attività su Twitch quanto a quella su piattaforme impiegate parallelamente:<sup>766</sup> trattasi di un'introduzione alle persone, alle parole e ai luoghi attraverso i quali si è mossa la ricerca sul campo, illustrata nei paragrafi successivi.

I nome del gruppo è composto dalla combinazione di un termine di origine giapponese – 友達, ovvero “tomo-dachi” – e uno di provenienza anglofona – “crew”. La prima espressione è composta dal carattere giapponese 友 (tomo) che significa “amico” – raffigurante due mani che si sovrappongono e si aiutano a vicenda in segno di amicizia – e 達 (dachi) suffisso che indica il plurale. Il termine “tomodachi” è dunque traducibile in italiano con la parola “amico” o “amici” a seconda del contesto in cui è impiegata.<sup>767</sup> Accompagnata dall'espressione inglese “crew” – “gruppo”, “squadra” o “equipaggio” – il nome del cluster ha come possibile traduzione italiana la formula “gruppo di amici”. Non si tratta di una scelta casuale o superficiale ma ben ponderata: da un lato, il termine giapponese è noto nella cultura pop internazionale in quanto nome proprio del

---

<sup>765</sup> Gli streamer qui menzionati sono considerati come il gruppo che per circa un anno dalla formazione ha composto unicamente il cluster Tomodachi Crew. A partire dal 2021 quello di Tomodachi Crew è evoluto come concetto di gruppo, puntando ad assorbire nuovi streamer e collaboratori oltre i dieci originari avviando la formazione della “Lore di Dario Moccia”. Ad oggi non vi è più una formazione unica e ufficiale, attraverso il concetto di Lore – spiegato nel paragrafo successivo – il gruppo riesce a mantenere l'identità di Tomodachi Crew specificamente quando i membri si trovano connessi insieme e sono coinvolti equamente nella produzione di contenuti su Twitch.

<sup>766</sup> È fondamentale ricordare che la presente ricerca è veicolata nella sua integrità dall'indagine svolta sul campo a mezzo del *Grounded Theory Approach*. Questo necessita l'individuazione di un bacino di utenti coinvolti nei temi di indagine del progetto a cui sottoporre strumenti di raccolta dati: in tal senso, il caso Tomodachi Crew è rilevante in minima parte per la produzione dei contenuti da parte degli streamer coinvolti quanto più negli interessi del dialogo e della percezione che il pubblico ha dell'ecosistema Twitch in relazione alla nozione di corpo. Inoltre, laddove lo studio dei casi americani di Pokimane, Chechik e Amouranth è stato svolto sia a mezzo di osservazione partecipante che attraverso contributi di accademici e giornalisti, nel contesto di Tomodachi Crew l'indagine ha visto come unica modalità di reperimento di informazioni e dati, l'osservazione partecipante, durata circa tre anni e caratterizzata da una sorveglianza costante delle personalità e degli spazi coinvolti in Tomodachi Crew.

<sup>767</sup> In lingua giapponese non esiste una distinzione in numeri (quantità) e generi: non vi sono quindi diversificazioni tra maschile e femminile, o singolare e plurale – la stessa parola può essere impiegata per riferirsi a qualsiasi numero o genere di persone. Cfr. Nakanishi K., Tomioka S. “Japanese Plurals are Exceptional”, *Journal of East Asian Linguistics*, vol. 13, 2004, pp. 113-140.

leader della setta apocalittica fittizia del manga *20th Century Boys* di Naoki Urasawa.<sup>768</sup> Dall'altro, l'espressione inglese può essere letta come riferimento all'equipaggio protagonista del manga *One Piece* di Eiichiro Oda.<sup>769</sup> Entrambe le opere sono state plaudite e lodate da Moccia in molteplici occasioni durante la sua carriera, dimostrando un notevole grado di affezione. L'intero percorso professionale di Moccia è strettamente legato al suo rapporto privato con la *popular culture* giapponese, in riferimento particolare a videogiochi, manga e cinema d'animazione.

### *Dario Moccia*

Il fondatore del gruppo, Moccia – trentatreenne toscano – è uno streamer, creatore di contenuti, Youtuber, autore di fumetti, scrittore, imprenditore digitale, videogiocatore appassionato ed esperto di manga e animazione giapponese, attivo su varie piattaforme digitali nel panorama italiano da circa quindici anni.<sup>770</sup> La carriera di Moccia ha inizio su YouTube dove, insieme ad alcuni amici, crea un canale mirato alla divulgazione e all'intrattenimento circa temi di *popular culture* di cui lui è in primis appassionato ed interessato. Sin da subito emergono le capacità organizzative e di costruzione di format e generi di contenuti audiovisivi verticalizzati su dati argomenti e temi – costituiscono un valido esempio i format “Nerd Cultura” in cui l'autore promuove e racconta le fasi di progettazione, creazione e distribuzione di videogiochi, prodotti audiovisivi o letterari, o “Pokémon Anthology” il cui obiettivo è la completa ricostruzione della genealogia dell'universo narrativo del brand Pokémon.

---

<sup>768</sup> *20th Century Boys* è considerata una delle opere manga di maggior successo in Giappone e nel mondo. Racconta la storia di un gruppo di amici in due momenti differenti della propria vita: nel 1969 Kenji, Occio, Yoshitsune, Maruo, Yukiji e Donkey costruiscono un nascondiglio dove nascondersi per scambiarsi manga e ascoltare la radio; per celebrare l'evento Occio disegna un simbolo che rappresenti la loro amicizia, e insieme agli altri bambini fantastica su uno scenario apocalittico, in cui dei cattivi tentano di distruggere il mondo mentre loro tentano di fermarli, trascrivendolo in un libro che chiamano Libro delle profezie. Trent'anni dopo una setta comandata da una persona mascherata che si fa chiamare “L'Amico” – “Tomodachi” –, utilizza lo stesso simbolo che i bambini creano trent'anni prima e compie eventi simili a quelli descritti nel Libro delle profezie: Kenji raduna i vecchi compagni per capire chi si nasconde dietro la maschera dell'Amico e fermare l'apocalisse. Cfr. Rattanathuwong B., “Disenchanted the End: Secular Apocalyptic Visions in 20th Century Boys”, *Humanities, Arts and Social Sciences Studies (HASSS)*, vol. 20, n. 1, 2020.

<sup>769</sup> *One Piece*, il manga più longevo e venduto al mondo, racconta la storia di Rufy, un giovane pirata sognatore che da piccolo ha involontariamente mangiato un “frutto del diavolo”, diventando così un uomo di gomma con la capacità di allungarsi e deformarsi a piacimento. Con l'obiettivo di diventare il Re dei pirati e di ritrovare il leggendario tesoro One Piece nascosto secondo le leggende dal famigerato Gol D. Roger sull'isola di Raftel alla fine della Rotta Maggiore, Rufy si mette in mare e riunisce intorno a sé un equipaggio di individui destinato a diventare un gruppo di amici inseparabili. Cfr. Avriarno A. Y., Simanjuntak B. M., Auliav P. D., “The value of friendship in One Piece manga volume 80-85 written by Eiichiro Oda”, *FORDETAK: Seminar Nasional Pendidikan - Inovasi Pendidikan di Era Society 5.0*, 2022, pp. 374-388.

<sup>770</sup> L'analisi dei canali e dei contenuti promossi da Moccia è decisamente più sostanziosa rispetto a quella degli altri componenti di Tomodachi Crew, essendo il canale DarioMocciaTwitch il punto di riferimento – e dunque di raccolta dati – più rilevante per la ricerca.

Sul canale YouTube DarioMocciaChannel non vi è però continuità nella produzione di contenuti, e ciò porta a una distribuzione discontinua e uno scarso successo in termini economici – la piattaforma di Google alla pari degli standard produttivi delle sue concorrenti, premia i creatori di contenuti costantemente presenti e attivi sul sito. Ne consegue l’esigenza di proiettarsi su molteplici piattaforme, al fine di segmentare il mercato e individuare lo spazio più consono per gli interessi – in termini di temi, luogo e tempo dedicati – dell’autore.<sup>771</sup> Dunque, sono di seguito riportati i dati raccolti a mezzo di siti di monitoraggio circa l’attività di Moccia sulle piattaforme usate per la produzione quotidiana di contenuti:<sup>772</sup>

Tabella 1. Dati attività Dario Moccia.

<b>Dario Moccia</b>	Twitch	YouTube	Instagram
Nome account	DarioMocciaTwitch	DarioMocciaChannel	dario_moccia
Creazione account	11 dicembre 2013	24 settembre 2011	1 giugno 2014
Numero di follower	454.321	315.000	205.000
Numero di abbonati	14.524	/	/
Numero visualizzazioni	25.713.600	37.782.203	/

Particolare attenzione è posta in questo contesto al canale DarioMocciaTwitch: come si evince dai dati riportati, è stato creato nel 2013 – anche se il primo utilizzo risale a novembre 2016 –, presenta circa 455 mila follower e una media di visualizzazioni dei suoi contenuti pari a circa 25 milioni: a questi dati si integrano quelli relativi alla presenza quotidiana su Twitch, tali per cui Moccia raccoglie fino a diecimila spettatori unici ogni giorno, con trasmissioni quotidiane della durata di circa cinque ore. Il canale DarioMocciaTwitch presenta un palinsesto costantemente aggiornato, che promuove la produzione di contenuti quotidiani variegati ed eterogenei in grado di mixare generi e categorie differenti: impiegando inizialmente la piattaforma secondo i termini con cui è stata concepita e focalizzando la creazione di contenuti sul videogioco – in forma di Let’s Play e recensioni –, nel corso del tempo gli interessi di Moccia e di conseguenza del canale Twitch sono

<sup>771</sup> Più volte lo stesso Moccia in sessioni di Just Chatting su Twitch ha ammesso che laddove YouTube non gli permettesse di configurare il proprio canale e i conseguenti guadagni secondo le sue modalità di produzione, la piattaforma di Amazon, gli ha consentito di ottenere ciò che voleva.

<sup>772</sup> Dati aggiornati al mese di agosto 2023, ottenuti mediante le piattaforme TwitchTrackers, StreamCharts e SocialBlade. I dati considerano l’attività sulle piattaforme dal tempo della creazione dei canali e dei profili sino ad ora, fatta eccezione per il “Numero di abbonati”: trattasi di una metrica in costante aggiornamento poiché l’abbonamento a un canale Twitch ha la durata di un mese, previo rinnovo – ne consegue che in questa e nelle tabelle descrittive di tutti i membri di Tomodachi Crew qui riportate, il numero di abbonati fa riferimento agli ultimi trenta giorni di attività.

mutati, privilegiando un approccio diretto con lo spettatore sotto forma di *talk show*. Ad oggi, il palinsesto del canale DarioMocciaTwitch prevede una trasmissione di contenuti avviata sempre in fascia serale, a partire dalle 21.45 circa di ogni sera – fatta esclusione per il sabato, considerato giorno di riposo – e distribuita come segue:<sup>773</sup>

Tabella 2. Palinsesto DarioMocciaTwitch

Lunedì	21:45 - 23:45 RANDOM	23:45 - 00:45 BOX BREAK	00:45 - 04:00 CLASSIC GAMING
Martedì	21:45 - 22:45 INTERVISTA ESCLUSIVA	22:45 - 23:45 CINEMA CULT	23:45 - 03:00 CLASSIC GAMING
Mercoledì	21:45 - 22:45 NERD CULTURA	22:45 - 23:45 ZOO DI DARIO E WILLY	23:45 - 03:00 CLASSIC GAMING
Giovedì	19.00 - 21.00 APERINERD 21:45 - 23:30 REACTION-O-RAMA	23:30 - 01:30 TOMODACHI 2.0	01:30 - 04:00 CLASSIC GAMING
Venerdì	21:45 - 23:45 RADIO TOMODACHI	23:45 - 02:00 CLASSIC GAMING	
Domenica	21:45 - 22:45 REDDIT	22:45 - 00:45 VIDEO PARTY	00:45 - 04:00 CLASSIC GAMING

Esaminare le tipologie di contenuti prodotti sul canale DarioMocciaTwitch permette di comprendere come queste coinvolgano gli altri componenti del cluster e quale sia l’impatto che generano sul pubblico. In tal caso, le tipologie di contenuti si traducono in format che riprendono i canoni televisivi in un’ottica di ripetizione e posizionamento quotidiano nella programmazione del canale Twitch. I format riportati nella precedente tabella sono di seguito descritti individualmente:

Tabella 3. Format di DarioMocciaTwitch

RANDOM	Non fa riferimento a nessuna azione specifica, si posiziona come momento interazione con il pubblico e di improvvisazione – presenta talvolta similitudini con il format “Reaction-o-Rama”.
BOX BREAK	Dedicato ad attività di <i>unboxing</i> – ovvero l’atto di rimozione di un prodotto appena acquistato dalla sua confezione e di esame delle sue caratteristiche – di carte, figurine o gadget da collezione.
CLASSIC GAMING	Unico format presente quotidianamente nel palinsesto, trattasi di Let’s Play in diretta di videogiochi di tendenza o di interesse specifico dello streamer, giocati sia individualmente che in compagnia di uno o più membri del cluster.

<sup>773</sup> Palinsesto valido a partire dal 13 marzo 2023, in sostituzione del precedente, le cui modifiche sono minime in termini di orario ma decisive per quanto concerne i contenuti.

INTERVISTA ESCLUSIVA	Format che assume i connotati tipici del talk show, inserendosi nel palinsesto con l’iniziativa di portare di fronte al pubblico di Twitch personalità di spicco del mondo dello spettacolo, dell’animazione, del videogioco di scala internazionale – sono un esempio le interviste a Sydney Sibilla, Zerocalcare, Chris Williams, Yi Yang e Troy Baker.
CINEMA CULT	Condiviso con i due creatori di contenuti Victorlaszlo88 – parte del cluster Tomodachi Crew – e Federico Frusciante, opinion leader digitali di cinema e serialità televisiva, il format prevede la disamina di specifici prodotti audiovisivi, contrapponendo le opinioni dei due esperti con tono satirico e umoristico.
APERINERD	Originatosi in conseguenza ad una collaborazione temporanea con altri streamer italiani, il format di natura Just Chatting prevede la condivisione di un momento di pausa con il pubblico di Twitch, instaurando una conversazione informale tra pari.
REACTION-O-RAMA	Attingendo alla cultura del freebooting e del riffing, scopo del format è la reazione da parte dello streamer a contenuti sottoposti alla sua attenzione da parte del pubblico – sono un esempio i trailer di prodotti cinematografici o videoludici distribuiti recentemente, i video YouTube di colleghi e collaboratori dello streamer, così come porzioni di dirette Twitch passate appartenenti allo streamer.
TOMODACHI 2.0	Aggiornato con un nuovo nome e il suffisso “2.0”, questo format fa riferimento a sessioni di gioco in compagnia degli altri membri del cluster Tomodachi Crew.
RADIO TOMODACHI	Insieme a “Tomodachi 2.0”, il format riprende le fila lasciate dal suo predecessore – il “Pub dell’Amico” – ora in una veste più formale e trasmesso da uno spazio fisico dedicato. Trattasi di un momento di conversazione e dialogo con gli altri membri di Tomodachi Crew su differenti argomenti – improvvisati o premeditati. La principale differenza con il predecessore è dunque lo spostamento dal dialogo virtuale a quello in persona, unitamente alla possibilità di interventi da parte del pubblico a mezzo di canali Discord dedicati.
REDDIT	Momento dedicato alla navigazione del subreddit r/DarioMocciaTwitch contenente contenuti creati dagli utenti e relativi alla carriera e vita dello streamer. In questa sede sono scoperti talenti artistici che entrano a far parte della vita dello streamer in quanto collaboratori.
VIDEO PARTY	Rivolto alla condivisione con il pubblico di un contenuto audiovisivo – solitamente un lungometraggio – avvalendosi della funzionalità “watch party” di Twitch, che consente agli spettatori di riunirsi per guardare, reagire e discutere di qualsiasi film o programma televisivo disponibile con l’abbonamento ad Amazon Prime o Prime Video, direttamente sulla piattaforma.

I singoli format e il palinsesto di DarioMocciaTwitch non subiscono sostanziali alterazioni nel corso del tempo,<sup>774</sup> fatta eccezione per i momenti-evento circoscritti dalle cosiddette “maratone”, definite nel primo capitolo come uniche sessioni live, di lunga durata – da un minimo di 24 ore a più di 500 – in cui gli streamer passano la loro intera quotidianità connessi al sito, integrando momenti di

<sup>774</sup> Il palinsesto qui riportato non è mai rispettato nel dettaglio. Ad esempio, alcuni format sono già scomparsi, e sono stati sostituiti da altri, già presenti, che hanno visto un’estensione della durata oltre i termini previsti inizialmente – è il caso di “Zoo di Dario e Willy” o di “Aperinerd” che, a causa del necessario coinvolgimento di individui esterni a Tomodachi Crew e alla cerchia di collaboratori di Moccia, hanno avuto una breve durata.

pausa e riposo notturno che possono essere trasmessi o meno. Durante una maratona il controllo della durata della trasmissione è dato alla chat – ovvero agli spettatori – che può decidere se far aumentare il tempo a disposizione degli streamer tramite donazioni economiche – solitamente ogni abbonamento al canale aggiunge 10 secondi a un orologio virtuale in sovrimpressione che scandisce la durata della diretta. Potenzialmente, una maratona Twitch può durare all’infinito: sta allo streamer impostare un termine ultimo entro cui concludere la trasmissione. La maratona è dunque intesa sia come evento che come macro-format contenente singoli momenti unici e irripetibili – l’attuale maratona più lunga del canale DarioMocciaTwitch è stata la “Maratona Senza Nome”, con una lunghezza complessiva di undici giorni ininterrotti. Infine, il palinsesto di DarioMocciaTwitch presenta format divulgati attraverso molteplici piattaforme a scopi differenti. Sebbene l’intero programma sia consultabile nella pagina DarioMocciaTwitch, lo streamer impiega quotidianamente Instagram come sito di promozione, divulgazione e promemoria dei format – annunciando l’imminente inizio della trasmissione – e YouTube come magazzino virtuale e archivio digitale, nel canale dedicato DarioMocciaArchives.<sup>775</sup>

#### *Alessandro “Nanni” Nannipieri*

Come ricordato in molteplici occasioni da Moccia stesso, il gruppo Tomodachi Crew è stato originariamente concepito da tre degli attuali membri: Moccia, Nanni e Dada – coetanei rispettivamente provenienti da Toscana e Lazio. Laddove il contesto produttivo del primo è stato bene definito, è utile puntualizzare che l’esordio e il successo su Twitch di Nanni e Dada è dovuto alla loro conoscenza di Moccia, avvenuta virtualmente durante la primavera 2020 e che ha visto da quel momento una crescita esponenziale dei canali Twitch di entrambi gli individui. Sono di seguito riportati i dati relativi all’attività di Nanni su piattaforme impiegate per la produzione quotidiana di contenuti:<sup>776</sup>

Tabella 4. Dati attività Nanni

<b>Nanni</b>	Twitch	YouTube	Instagram
Nome account	NanniTwitch	NanniTwitch	nannitwitch
Creazione account	13 aprile 2020	15 aprile 2020	1 giugno 2020
Numero di follower	88.000	9.840	29.600

<sup>775</sup> Il canale YouTube DarioMocciaArchives è analizzato nel quarto paragrafo poiché impiegato come sorgente e fonte per l’analisi dei contenuti “Pub dell’Amico” di Tomodachi Crew.

<sup>776</sup> Dati aggiornati al mese di agosto 2023, ottenuti mediante le piattaforme TwitchTrackers, StreamCharts e SocialBlade.

Numero di abbonati	1.645	/	/
Numero visualizzazioni	553.109	1.152.443	/

Un confronto tra i dati sopra riportati relativi all'attività di Dario Moccia e quelli di Nanni evidenziano un forte distacco in termini di pubblico e presenza multi-piattaforma. Nel momento in cui entra in contatto con Moccia, Nanni è un neofita di Twitch e della cultura digitale e come affermato più volte dallo stesso, gli interessi nei confronti della creazione di contenuti online sono unicamente dovuti all'evento pandemico 2020 in seguito al quale si è ritirato dalla carriera di chef protratta sino a quel momento. Il canale NanniTwitch non presenta un palinsesto vero e proprio e lascia spazio all'improvvisazione e occasionalità delle trasmissioni, pur mantenendo un appuntamento quotidiano – privo di format – di carattere giornaliero – a differenza di quello serale di Moccia e altri componenti del cluster. Le dirette di Nanni sono per lo più riconducibili alla categoria Just Chatting, strutturandosi come chiacchiere informali post-pranzo con il pubblico di riferimento: talvolta integra contenuti videoludici ma la maggior parte di questi è relegata ad esperienze condivise con gli altri membri di Tomodachi Crew. Analogamente a Moccia, Nanni impiega gli altri canali social come veicoli di promozione, archivio e promemoria delle dirette avviate su Twitch.<sup>777</sup>

### *Diego “Dada” Giulioli*

Parallelamente a Nanni, nella primavera 2020 Moccia entra in contatto (virtuale) anche con Diego Giulioli, conosciuto su Twitch come Dada. A differenza del precedente membro del gruppo, del tutto scevro alla produzione di contenuti in live streaming, la carriera di streamer di Dada è stata avviata nel 2016, anno nel quale ha iniziato a condividere esperienze videoludiche sul sito raccogliendo poche migliaia di fan. Moccia entra in contatto con Dada durante una live serale, in cui sta cercando nuovi talenti di Twitch con cui condividere la propria esperienza e in seguito ad un *raid* – processo che avviene a conclusione di una diretta e che consiste nel trasferire tutto il

---

<sup>777</sup> La condivisione dell'esperienza su Twitch con altri streamer del gruppo Tomodachi Crew è caldeggiata dalla compresenza di cinque dei dieci membri della stessa agenzia di management: Evox.gg, l'agenzia di Creator & Esport Marketing di riferimento in Italia che si occupa della gestione, pianificazione e organizzazione del calendario editoriale dei creatori di contenuti, determinando quando e come distribuirli. Le aziende di questo tipo nascono e si evolvono in stretta collaborazione con gli streamer, di cui coordinano anche la brand image – consigliando azioni e attività da intraprendere pubblicamente o meno. Del gruppo Tomodachi Crew, fanno parte di Evox.gg Dario Moccia, Nanni, Dada, Il Tizio Qualunque, Mangaka96 e Venoffthewall. I rimanenti quattro membri sono divisi come segue: Volpescu collabora con l'agenzia Dive Esports, Il Masseo con Doremi Corp. Srl mentre sia Victolaszlo88 che Il Masella operano in modo indipendente, con l'unica eccezione che quest'ultimo, insieme a Moccia, figura tra i fondatori dell'agenzia pubblicitaria SMILE, fondata dai due streamer il 13 febbraio 2023.

pubblico ancora connesso verso un canale Twitch scelto dallo streamer.<sup>778</sup> Come nel caso di Nanni, a seguito di un primo contatto tra i due streamer, Moccia ha insistito per invitare entrambi – insieme e separatamente – nel proprio canale, simpatizzando con la reciproca attività sul sito. Sono di seguito riportati i dati relativi all’attività di Dada su piattaforme usate per la produzione quotidiana di contenuti:<sup>779</sup>

Tabella 5. Dati attività Dada

<b>Dada</b>	Twitch	YouTube	Instagram
Nome account	Dada	Dadatwitch	dadatvc
Creazione account	16 giugno 2014	18 marzo 2016	1 Luglio 2013
Numero di follower	79.650	13.900	22.800
Numero di abbonati	1.298	/	/
Numero visualizzazioni	214.732	2.612.469	/

Il canale Dada presenta un palinsesto ben strutturato, i cui orari sono rispettati quotidianamente, seppure in assenza di format veri e propri. Come nel caso di Nanni, la presenza è pomeridiana, per circa cinque ore ogni giorno, fatta eccezione per il sabato. Sebbene la sua carriera di streamer sia stata per anni strettamente favorita dalla presenza costante di contenuti videoludici, in seguito alla collaborazione avviata con Moccia, anche il canale Dada ha intrapreso un percorso di riformulazione dei contenuti, privilegiando la categoria Just Chatting e creando trasmissioni fondate su pratiche di *riffing* nei confronti di prodotti culturali audiovisivi variegati – dagli spot pubblicitari, ad interviste e documentari. Elemento che contraddistingue il canale è l’ironia e l’irriverenza con cui sono trattati tutti i temi e gli argomenti proposti da Dada – anche nel contesto videoludico – con l’obiettivo di creare discorsi autoreferenziali e meta-contenutistici di natura umoristica.<sup>780</sup>

### *Giovanni “Volpescu” Ballerini*

Successivamente ai primi tre membri originali di Tomodachi Crew, i rimanenti sette streamer sono figure che hanno orbitato per anni intorno a quella di Moccia in contesti e piattaforme differenti e

<sup>778</sup> Le conseguenze di un *raid* possono essere significative per streamer poco conosciuti, che si ritrovano in un istante la quantità di utenti connessi moltiplicata, con un impatto diretto sulle proprie prestazioni e sulla potenziale popolarità del canale.

<sup>779</sup> Dati aggiornati al mese di agosto 2023, ottenuti mediante le piattaforme TwitchTrackers, StreamCharts e SocialBlade.

<sup>780</sup> Sia individualmente che come parte del gruppo Tomodachi Crew, Dada è ricordato dal pubblico più per i meme che sono emersi nel corso del tempo che per l’effettiva qualità dei contenuti trasmessi su Twitch.

che hanno trovato in Twitch e nel canale DarioMocciaTwitch un punto di incontro e di convergenza culturale. Si tratta dunque di individui che Moccia non conosce direttamente ma di cui ha presente la personalità e relativa nomea nel panorama digitale italiano – promosso e divulgato principalmente attraverso YouTube. Tra queste figure, una delle prime ad avvicinarsi a DarioMocciaTwitch è quella di Volpescu – ventisettenne toscano – appassionato ed esperto di cultura pop giapponese. Sono di seguito riportati i dati relativi all’attività di Volpescu su piattaforme usate per la produzione quotidiana di contenuti:<sup>781</sup>

Tabella 6. Dati attività Volpescu

<b>Volpescu</b>	Twitch	YouTube	Instagram
Nome account	Volpescu	Volpescu	Volpescu
Creazione account	8 dicembre 2017	9 dicembre 2019	1 dicembre 2013
Numero di follower	76.745	3.730	33.400
Numero di abbonati	353	/	/
Numero visualizzazioni	2.266.549	99.490	/

Volpescu non dispone di un palinsesto relativo alle trasmissioni su Twitch, ne tantomeno di format determinati. La sua attività presenta forti discontinuità a differenza degli altri streamer del gruppo, poiché impegnato in attività parallele a quella di Twitch: tra queste, spicca la recente ideazione, progettazione e distribuzione del primo manga *hentai* italiano.<sup>782</sup> Intitolato “Yo-chan’s First Stream” il progetto è stato finanziato attraverso la piattaforma di *crowdfunding* Kickstarter, ottenendo un finanziamento superiore circa quindici volte alla cifra richiesta e comportandone la pubblicazione a partire dall’Ottobre 2022. La trama del manga ideato da Volpescu è un chiaro riferimento allo stato dell’arte della categoria “Pools, Hot Tubs and Beaches” di Twitch e al fenomeno delle “titty streamer”: Yo-chan è una streamer che è entrata di recente nel mondo del live streaming – su una piattaforma simile a Twitch – ha un pubblico limitato, ma tutti pensano che abbia le carte in regola

<sup>781</sup> Dati aggiornati al mese di agosto 2023, ottenuti mediante le piattaforme TwitchTrackers, StreamCharts e SocialBlade.

<sup>782</sup> Il termine giapponese *hentai* fa riferimento a un genere di manga e di prodotti animati con contenuti sessualmente espliciti e dunque rivolto ad un pubblico adulto. Marco Benoit Carbone osserva che i contesti narrativi dei manga e degli anime di genere *hentai* favoriscono la componente onirica, come momento di massimo desiderio sessuale: trattasi di un elemento tipico della cultura giapponese, che affronta la sessualità quasi come fosse un’allucinazione, un viaggio in un mondo parallelo dove tutto è possibile. Sono portate all’estremo tutte le fantasie sessuali, mostrando desideri inconsci ma puramente carnali – non ci sono schemi né etichette, gli hentai mostrano tutto ciò che il corpo umano potrebbe desiderare. Cfr. Carbone B. M., *Tentacle erotica. Orrore, seduzione, immaginari pornografici*, Mimesis, Milano, 2013; Pagano U., Procopio G., *La sessualità giapponese. Uno sguardo sociologico*, youcanprint Editore, 2018.

per diventare la prossima grande novità nel mondo dello streaming. La stessa giovane si spinge più lontano del previsto, dopo che la sua prima collaborazione con un altro streamer evolve in un rapporto sessuale ripreso in diretta. La produzione del manga è una diretta conseguenza dei temi affrontati nelle live di Volpescu che non si fa problemi a condividere con la chat opinioni e riflessioni relative ai dibattiti che caratterizzano la piattaforma in termini di rappresentazione e percezione del corpo femminile. In linea con lo stile promosso da Moccia e accolto da Tomodachi Crew, ogni parere espresso da Volpescu è accompagnato da una struttura discorsiva fortemente sarcastica.

### *Luca “Mangaka96” Molinaro*

Quello degli interessi e le passioni per prodotti riconducibili alla *popular culture* giapponese è un tema condiviso largamente dai membri del cluster Tomodachi Crew. In particolare, si annovera tra le attività intraprese da Moccia in quanto imprenditore e creatore di contenuti digitali, i panni di guida turistica che veste più volte l'anno guidando gruppi di fan appartenenti alla community di Tomodachi Crew in tour del Sol Levante, la cui esplorazione è fortemente veicolata dalla visita di luoghi riprodotti in manga, anime e videogiochi giapponesi. L'interesse e la conseguente occupazione di Moccia si definiscono in quanto attività imprenditoriale a partire dal 2013, in un periodo in cui il Giappone ha vissuto una forte scoperta da parte del turismo occidentale.<sup>783</sup> Conseguentemente all'avvio dell'attività di guida turistica si riscontra tra il 2014 e il 2018 una crescente presenza di creatori di contenuti digitali italiani su suolo giapponese, interessati ad esplorarne la società sfatando o confermando la struttura culturale rappresentata in prodotti di intrattenimento diffusi globalmente.<sup>784</sup>

Durante uno dei cosiddetti “Moccia Japan Tour” lo streamer ha avuto l'occasione di entrare in contatto con un altro creatore di contenuti digitali, interessato alla cultura giapponese, e impegnato come guida turistica per un gruppo di fan: Luca “Mangaka96” Molinaro. Di origine marchigiana, Mangaka96 è entrato a far parte di Tomodachi Crew e dell'attività del canale DarioMocciaTwitch a partire dall'estate 2020 dopo che Moccia si è interessato alla sua attività in qualità di streamer e

---

<sup>783</sup> Cfr. Henderson J. C., “The Great East Japan Earthquake and Tourism: A Preliminary Case Study”, *Tourism Recreation Research*, vol. 38, n. 1, 2013, pp. 93-98.

<sup>784</sup> Trattasi principalmente di YouTuber italiani che raccontano sotto forma di vlog la propria esperienza in Giappone, analogamente a quanto fatto da Moccia nel suo primo tour. Lo streamer toscano ha realizzato due serie di video legate alla propria esperienza giapponese – “Natale a Tokyo” e “Lost in Tokyo”, pubblicate su YouTube in episodi rispettivamente durante l'anno solare 2014 e 2019. Tra le figure più note, specializzate nella medesima tipologia di narrazione culturale, si rammentano il fotografo e youtuber Marco Togni, i vlogger professionisti Tommaso Rossi, Giovanni Fois e Nicolò Balini e lo streamer Mangaka96.

imprenditore – Molinaro ha fondato lo stesso anno un e-commerce dedicato completamente ai manga: MangaYo!, primo e unico sito italiano che distribuisce prodotti originali dal Giappone. Di seguito sono presentati i dati relativi all’attività di Mangaka96 sulle piattaforme impiegate per la produzione quotidiana di contenuti.<sup>785</sup>

Tabella 7. Dati attività Mangaka96

<b>Mangaka96</b>	Twitch	YouTube	Instagram
Nome account	Mangaka96	Mangaka96	mangaka96
Creazione account	20 marzo 2019	13 febbraio 2011	1 febbraio 2016
Numero di follower	115.634	273.000	81.900
Numero di abbonati	14	/	/
Numero visualizzazioni	3.306.650	43.452.478	/

Mangaka96 si presenta come una figura poliedrica vicina a quella di Moccia, definendosi in quanto scrittore e *mangaka* – oltre che streamer, youtuber e imprenditore. A differenza degli altri membri, tende a trattare e creare contenuti con tono serio e professionale, lasciandosi trasportare dall’umorismo e la goliardia unicamente nelle occasioni di condivisione con il resto di membri di Tomodachi Crew. La sua personalità è stata spesso oggetto di dibattito nella community del cluster, a seguito della sua relazione con Lucilla “Lucillajiggly” Materazzi, streamer e fotomodella italiana, attuale compagna di Molinaro.<sup>786</sup> Su Twitch, gli interessi di Mangaka96 sono rivolti al contesto videoludico che coinvolge giochi strategici o di carte: è attivo dal lunedì al venerdì per circa quattro ore al giorno in fascia tardo pomeridiana, presenta un palinsesto che fornisce una struttura di base a cui fan possono fare affidamento, ma che non è costantemente rispettata.

### *Edoardo “il Maseo” Magro*

In termini di notorietà e fama nel panorama dell’intrattenimento digitale italiano, il Maseo è indubbiamente il membro di Tomodachi Crew che ha ottenuto più successo: la costruzione del suo personaggio mediatico è iniziata ben prima del suo incontro con Moccia e gli altri componenti del gruppo, guadagnando popolarità inizialmente su YouTube. Qui il Maseo si posiziona a partire dal 2017 come videogiocatore esperto di prodotti sportivi, specializzandosi sulla serie calcistica FIFA:

<sup>785</sup> Dati aggiornati al mese di agosto 2023, ottenuti mediante le piattaforme TwitchTrackers, StreamCharts e SocialBlade.

<sup>786</sup> Come evidenziato nel paragrafo 4, il nome di Lucilla Materazzi è emerso spesso durante l’indagine su campo: alcuni utenti sono arrivati a definirla “l’Amouranth italiana”.

lo youtuber affronta sfide e partite con un forte tono umoristico che tende all'esagerazione, impiegando un tono volgare e talvolta blasfemo. Dopo una prima fase di successo e di creazione di un'identità ben riconoscibile nell'ecosistema italiano di YouTube, la produzione di contenuti di Magro si orienta verso il vlog, senza perdere la vena umoristica e blasfema che lo caratterizza e alternando la produzione di contenuti tra Twitch e YouTube – che inizia ad essere impiegato come archivio o condivisione di momenti moviola. Sono di seguito riportati i dati relativi all'attività de il Maseo su piattaforme usate per la produzione quotidiana di contenuti:<sup>787</sup>

Tabella 8. Dati attività Il Maseo

<b>Il Maseo</b>	Twitch	YouTube	Instagram
Nome account	ilMaseo	ilMaseo	ilmaseo
Creazione account	1 febbraio 2014	22 agosto 2014	1 agosto 2012
Numero di follower	1.719.491	1.390.000	854.000
Numero di abbonati	778	/	/
Numero visualizzazioni	22.426.102	169.655.615	/

L'inclusione di Edoardo Magro nel cluster di streamer avviene a seguito di una serie di esperienze videoludiche condivise in diretta su Twitch insieme a Moccia, Nanni e Dada durante l'autunno 2020. I toni irriverenti e la dedizione alla produzione audiovisiva *live*, determinano in poco tempo il coinvolgimento de il Maseo nei format proposti da DarioMocciaTwitch quotidianamente. Individualmente, lo streamer non presenta un palinsesto o dei format predeterminati ma riesce ad adattarsi alle esigenze del pubblico – di natura estremamente generalista – in base ai temi di tendenza: tra i contenuti più apprezzati del suo canale, riproposti e archiviati su YouTube – si annoverano le sessioni di *riffing* a contenuti televisivi italiani – per lo più di genere reality show – e le interviste o partecipazioni a podcast di figure dello spettacolo italiane.

#### *Mattia “Victorlaszlo88” Ferrari*

Analogamente ai casi di Moccia e Magro, anche la carriera di Victorlaszlo88 ha inizio su YouTube – piattaforma tuttora privilegiata ad altre per la creazione e distribuzione di contenuti – con un focus sulla cultura cinematografica. In particolare, uno dei format più riconosciuti all'autore è quello del “MovieBlog” vale a dire contenuti della durata variabile tra una e le due ore, in cui Victorlaszlo88

<sup>787</sup> Dati aggiornati al mese di agosto 2023, ottenuti mediante le piattaforme TwitchTrackers, StreamCharts e SocialBlade.

svolge l'analisi qualitativa di un dato testo filmico. La sua attività è dunque riconducibile a quella di critico cinematografico, al punto da esercitarne il ruolo in contesti differenti oltre a quello audiovisivo offerto da YouTube – passando dalla stesura di recensioni testuali per blog e riviste italiane, fino alla fruizione in anteprima di prodotti cinematografici in qualità di opinion leader. Sono di seguito riportati i dati relativi all'attività di Victorlaszlo88 su piattaforme usate per la produzione quotidiana di contenuti:<sup>788</sup>

Tabella 9. Dati attività Victorlaszlo88

<b>Victorlaszlo88</b>	Twitch	YouTube	Instagram
Nome account	Victorlaszlo88Real	Victorlaszlo88	victorlaszlo88
Creazione account	26 settembre 2017	11 agosto 2009	1 aprile 2012
Numero di follower	67.605	304.000	92.700
Numero di abbonati	38	/	/
Numero visualizzazioni	1.030.824	104.384.748	/

Attraverso la co-partecipazione a eventi fisici – quali fiere, festival e conferenze – Moccia e Victorlaszlo88 entrano in contatto ben prima del loro esordio su Twitch, condividendo gli interessi per un certo tipo di contenuti cinematografici e prestandosi al dibattito pubblico. È dunque in occasione di format divulgativo noto come “Pub dell’Amico” di DarioMocciaTwitch che il rapporto tra i due streamer si salda, integrando la figura di Victorlaszlo88 nel cluster Tomodachi Crew. Sul suo canale, lo streamer piemontese è presente in fascia notturna senza una continuità quotidiana: si occupa di videorecensioni in diretta, videogiochi e *riffing* di eventi legati all'industria cinematografica.

#### *Francesco “Il Tizio Qualunque” Gastaldo*

Analogamente al caso di Mattia Ferrari, il rapporto con Moccia e la Tomodachi Crew si sviluppa secondo la stessa lunghezza d'onda anche per Il Tizio Qualunque, youtuber italiano noto per video in cui parla di fumetti americani, specialmente di genere supereroistico. Gastaldo include nel suo canale YouTube una varietà di format, tutti legati alla sua passione – quali recensioni, interviste e vlog – concentrandosi particolarmente sulle produzioni editoriali di Marvel e DC Comics. La sua esperienza nel contesto fumettistico lo ha portato a interagire ed entrare in contatto con Moccia ben

<sup>788</sup> Dati aggiornati al mese di agosto 2023, ottenuti mediante le piattaforme TwitchTrackers, StreamCharts e SocialBlade.

prima dell'esordio su Twitch, conoscendo parallelamente anche Mattia Ferrari. È presente su molteplici piattaforme, con una produzione di contenuti che nel corso del tempo ha integrato anche videogiochi e cinematografia, orientandosi non solo alla condivisione audiovisiva ma anche letteraria. Sono di seguito riportati i dati relativi all'attività de Il Tizio Qualunque su piattaforme usate per la produzione quotidiana di contenuti:<sup>789</sup>

Tabella 10. Dati attività Il Tizio Qualunque

<b>Il Tizio Qualunque</b>	Twitch	YouTube	Instagram
Nome account	TizioQualunque	il Tizio Qualunque	Tizio qualunque
Creazione account	23 febbraio 2013	14 febbraio 2010	1 gennaio 2014
Numero di follower	14.700	61.100	9.444
Numero di abbonati	9	/	/
Numero visualizzazioni	186.569	4.835.777	/

Insieme a Venzoffthewall, Il Tizio Qualunque si posiziona ai margini del gruppo, con una presenza costante nella prima ondata di successo dei format dedicati a Tomodachi Crew su DarioMocciaTwitch a cui è però seguito un distacco, parimenti agli interessi individuali dei creatori coinvolti. Sul canale TizioQualunque i contenuti trasmessi in diretta sono permeati dal contesto fumettistico e, non presentando un format o un palinsesto, coinvolgono attività distinte – dallo *speed painting* alla recensione e *talk show*.

#### “Venzoffthewall”

Ogni contenuto prodotto da Moccia è sempre stato inteso come una storia da raccontare. Che si tratti di un'intervista o una sessione di gioco condivisa con altri membri di Tomodachi Crew, il carattere dei soggetti interessati e la specifica linea editoriale condotta, hanno consentito nel corso del tempo di coinvolgere i fan e i membri della community spettatrice in qualità di produttori di contenuti dal basso – *fan art, fan fiction, fanvid* – che proseguono la narrazione avviata in diretta su Twitch.<sup>790</sup> In tal senso, la figura del cantante Venzoffthewall ricopre un ruolo ufficiale: come dichiarato dallo stesso artista nella descrizione dell'omonimo canale Twitch, egli svolge le mansioni di menestrello del gruppo Tomodachi Crew, impiegando la musica come mezzo di diffusione

<sup>789</sup> Dati aggiornati al mese di agosto 2023, ottenuti mediante le piattaforme TwitchTrackers, StreamCharts e SocialBlade.

<sup>790</sup> Questa tipologia di contenuti è condivisa nel subreddit r/DarioMocciaTwitch, di cui è svolta l'analisi nel paragrafo successivo.

narrativa delle storie del cluster. L'attività di Venzoffthewall è dunque parca nella piattaforma di Amazon dove è unicamente presente quando coinvolto nelle dirette di DarioMocciaTwitch. Pertanto, i dati relativi all'attività di Venzoffthewall su piattaforme usate per la produzione quotidiana di contenuti dimostrano la totale assenza di abbonati su Twitch.<sup>791</sup>

Tabella 11. Dati attività Venzoffthewall

Venzoffthewall	Twitch	YouTube	Instagram
Nome account	Venzoffthewall	Venzoffthewall	venzoffthewall
Creazione account	13 giugno 2018	27 aprile 2020	1 marzo 2013
Numero di follower	12.928	7.020	18.000
Numero di abbonati	/	/	/
Numero visualizzazioni	132.000	1.086.879	/

La figura di Venzoffthewall emerge a seguito della nascita della “CP2” di DarioMocciaTwitch a febbraio 2020, ovvero nel momento di iniziale crescita del canale. In questo momento – che coincide con la prima fase di pandemia da COVID-19 – il numero di abbonati è in costante aumento e la corsa al riconoscimento da parte di Moccia dei “migliori fan” – intesi come gli utenti che hanno regalato o sottoscritto il maggior numero di abbonamenti – porta all'affermazione di un gruppo di individui spettatori che, all'interno degli spazi digitali in cui fluisce il dialogo e la narrazione di DarioMocciaTwitch, si radicalizza e si auto-nomina CP2.<sup>792</sup> La CP2 condiziona ed esercita una forte influenza sul canale di Moccia, al punto da portare alla creazione di contenuti fandom tra cui un album musicale denominato “CP2 Mixtape”, prodotto da Venzoffthewall in collaborazione con altri utenti del gruppo.<sup>793</sup> L'ascolto dell'album e di altre canzoni dell'artista guida a una maggiore

<sup>791</sup> Dati aggiornati al mese di agosto 2023, ottenuti mediante le piattaforme TwitchTrackers, StreamCharts e SocialBlade.

<sup>792</sup> Il nome è un chiaro riferimento alla loggia massonica coperta italiana P2 – acronimo di Propaganda due, fondata nel 1877 – i cui membri non sono conosciuti dagli affiliati ad altre logge, originariamente appartenente al Grande Oriente d'Italia. Formalmente sciolta nel 1974 e surrettiziamente ricostruita nel 1975, sotto la guida di Licio Gelli si trasforma in una potente forza occulta in grado di condizionare il sistema economico e politico italiano. La scelta e il riferimento non sono casuali nel contesto di DarioMocciaTwitch: lo streamer stesso si è da sempre confessato come un appassionato di storia politica italiana, con particolare attenzione al tardo Novecento e ai risvolti economici di scelte politiche unilaterali. Inoltre, la “CP2” nasce proprio in riferimento alle possibilità di condizionare il sistema economico del canale Twitch di Moccia, come esemplificato in molteplici maratone, in cui i membri della CP2, mediante donazioni spontanee, hanno esteso la durata dell'evento di decine di ore. Cfr. Amari G., Vinci A., *Loggia P2. Il Piano e le sue regole*, Castelvecechi Editore, Roma, 2014.

<sup>793</sup> Il caso della produzione musicale con intento narrativo – secondo la logica del menestrello medievale – non si limita al contesto produttivo di Venzoffthewall, ma include anche il fan Morgan No Rarity, la cui produzione musicale è osservata nel contesto della piattaforma Reddit nel prossimo paragrafo.

conoscenza del cluster Tomodachi Crew e – per estensione – di tutte le figure che orbitano intorno al canale DarioMocciaTwitch almeno una volta – i cosiddetti membri della Lore.

### *Davide “ilMasella” Masella*

L'ultimo membro del gruppo qui analizzato è anche la figura che ha affiancato Dario Moccia in quasi tutta la sua carriera da creatore di contenuti ed imprenditore digitale. Nel periodo compreso tra il 2013 e il 2019, ilMasella è stato presente sul canale DarioMocciaChannel in quanto cameraman e figura di supporto produttivo per i contenuti realizzati da Moccia. E questi sono i panni che ha continuato a vestire a fianco dell'amico d'infanzia dopo il ri-posizionamento su Twitch. Ciò non significa che ilMasella sia una personalità di sfondo, assente dalla scena: nel corso del tempo si è posizionato su Twitch come streamer esperto di carte da collezione e videogiatore appassionato, afferendo al medesimo pubblico di Moccia che celebra la loro amicizia costantemente. Dunque, i dati relativi all'attività di Davide Masella su piattaforme usate per la produzione quotidiana di contenuti dimostrano un costante incremento di popolarità e riscontro economico su Twitch.<sup>794</sup>

Tabella 12. Dati attività il Masella

<b>ilMasella</b>	Twitch	YouTube	Instagram
Nome account	ilMasella	ilMasella	ilmasella
Creazione account	18 agosto 2016	11 ottobre 2021	1luglio 2020
Numero di follower	31.369	6.900	16.200
Numero di abbonati	846	/	/
Numero visualizzazioni	271.817	345.994	/

Moccia ha più volte ringraziato ilMasella per il supporto, la dedizione e la pazienza che lo caratterizzano in quanto co-produttore di DarioMocciaTwitch. Dopo la crescita del 2020, i due streamer toscani hanno collaborato nella costruzione di uno studio di produzione dedicato ad entrambi i loro canali Twitch – situato in prossimità delle rispettive residenze e nel quale si sono spostati fisicamente a termine della condizione pandemica, non trasmettendo più dalle proprie abitazioni. Alla costruzione dello studio segue la fondazione di un'agenzia pubblicitaria digitale – denominata SMILE. Ne consegue che la figura di Davide Masella è complementare a quella di

<sup>794</sup> Dati aggiornati al mese di agosto 2023, ottenuti mediante le piattaforme TwitchTrackers, StreamCharts e SocialBlade.

Dario Moccia, come dimostrato in molteplici occasioni in cui la risoluzione di problemi – tecnici o sociali – è stata condivisa dai due streamer.

A seguito della disamina e dello studio conciso dei singoli individui che fanno parte del cluster Tomodachi Crew, risulta evidente che questo trovi il suo punto di origine nel successo ottenuto dai contenuti dello streamer Dario Moccia nel corso del 2020, la cui produzione è accelerata a seguito dell'evento pandemico. Il canale ha goduto di notevole popolarità in Italia,<sup>795</sup> grazie alla qualità dei contenuti offerti, alla personalità dell'autore e alla capacità di stringere legami professionali dentro e fuori lo schermo. Ciò ha determinato l'ascesa di nuovi giovani streamer italiani i quali, condividendo inizialmente i contenuti con il canale principale di Moccia, hanno poi costruito un proprio pubblico e una propria community. Come summenzionato, i dieci streamer di Tomodachi Crew sono attivi quotidianamente nella produzione di contenuti attraverso piattaforme differenti, ma con un importante focus su Twitch: ogni individuo dispone dei propri canali elaborando progetti in linea con la propria personalità a seconda del medium utilizzato. Nonostante la potenziale dispersione che la produzione quotidiana di dieci produttori distinti possa generare, la community di riferimento del cluster italiano è attiva e coesa su chat Telegram riservate, subreddit associati e server Discord dedicati.

È dunque svolta di seguito un'analisi concisa degli spazi attraverso i quali fluisce la narrazione di Tomodachi Crew, di interesse per il presente studio non solo nei termini di osservazione delle ramificazioni multi-piattaforma, ma anche – e soprattutto – poiché i summenzionati spazi digitali sono stati siti di diffusione degli strumenti di raccolta dati dell'indagine svolta sul campo.

### *Canali di dialogo osservati*

Il primo dei tre spazi menzionati è quello concepito dalla piattaforma di social networking Telegram: sito di messaggistica istantanea gratuito basato su tecnologie *in-cloud*, è stato creato nell'agosto 2013 dai fratelli Pavel e Nikolai Durov, imprenditori attenti alla privacy, in seguito ai loro problemi con lo Stato russo in relazione alla libertà di parola. La piattaforma nasce dunque con lo scopo di tutelare la privacy e promuovere la libertà d'espressione. Alexandra Urman e Stefan Katz osservano come questo significhi bloccare o limitare la presenza di account creati da intelligenze artificiali o individui riconosciuti come terroristi, ma che non disponga di tutele nei

---

<sup>795</sup> Attraverso la piattaforma di misurazione digitale StreamCharts è stato possibile valutare la dinamica di crescita del canale DarioMocciaTwitch, principale punto di riferimento per il cluster Tomodachi Crew: tra il mese di febbraio 2020 (prima dell'*outbreak*) e febbraio 2023, il numero di visite al canale è aumentato del 449,5%, la quantità di ore guardate è aumentata del 2432%, con una crescita del numero di iscritti del 652% e di visualizzazioni (per contenuto) del 2132%.

confronti di contenuti pornografici, illeciti ed illegali.<sup>796</sup> In linea con gli obiettivi di tutela della privacy, Telegram supporta diverse funzioni e meccanismi.

I canali pubblici o privati, nei quali può essere raggruppato un numero illimitato di utenti, che possono impiegare nomi fittizi per partecipare alla conversazione, mantenendo uno stato di anonimato (i canali pubblici possono essere individuati a mezzo di parole chiave presenti nel nome, mentre i canali privati sono visibili unicamente agli utenti iscritti tramite invito privato). I gruppi, anch'essi pubblici o privati, sono analoghi a quelli di altre piattaforme (Whatsapp, WeChat), presentano il limite massimo di duecentomila partecipanti e sono utili per il coordinamento di discussioni di massa o per comunicazioni e anticipazioni private. La crittografia, per cui, secondo le politiche di privacy dell'azienda, tutti i messaggi sono archiviati su server secondo un crittografia *client-server/server-client* che determina l'archiviazione contemporanea dei dati in più luoghi del mondo. Le chat segrete, che diversamente da canali e gruppi privati sfruttano la crittografia *end-to-end* assicurando che solo mittente e destinatario abbiano accesso ai dati scambiati, unicamente dai dispositivi impiegati per la loro condivisione. L'annullamento, per cui ogni messaggio inviato può essere eliminato, a prescindere dal momento di ricezione o lettura del destinatario (tecnologia ideata per prevenire l'impiego di informazioni personali in processi penali).

Offrendo una maggiore privacy, insieme alle opportunità di promozione – attraverso i canali – e di coordinamento e discussione – mediante i gruppi –, Telegram offre una soluzione al cosiddetto “dilemma del terrorista”, che consiste nel “bilanciare la divulgazione pubblica e la sicurezza operativa nella scelta degli strumenti digitali da impiegare”.<sup>797</sup> Tale peculiarità rende la piattaforma un sito di scambio di materiale illecito, come evidenziato da Silvia Semenzin e Lucia Bainotti in merito alla diffusione di contenuti violenti e la circolazione di discorsi misogini.<sup>798</sup> In particolare, le due autrici fanno riferimento al fenomeno comunemente noto con l'espressione inglese *revenge porn*, vale a dire la diffusione online non consensuale di immagini intime, contenuti sessualmente

---

<sup>796</sup> Cfr. Urman A., Katz S., “What they do in the shadows: examining the far-right networks on Telegram”, *Information, Communication & Society*, vol. 25, n. 7, 2022, pp. 904-923.

<sup>797</sup> *ivi*, p. 907.

<sup>798</sup> Cfr. Semenzin S., Bainotti L., “The Use of Telegram for Non-Consensual Dissemination of Intimate Images: Gendered Affordances and the Construction of Masculinities”, *Social Media + Society*, vol. 6, n. 4, 2020, pp. 1-12.

espliciti e privati, senza il consenso del soggetto ritratto.<sup>799</sup> Questa tipologia di contenuti è soggetta a distinzioni a seconda delle modalità di condivisione e pubblicazione: si ha a che fare con l'abuso sessuale esplicito basato su immagini laddove canali e gruppi si pongono come obiettivo la condivisione di materiale intimo non consensuale in modo evidente – dichiarando nella casella informativa della chat che la ragione della loro esistenza è il *doxxing* e l'abuso di immagini di ragazze conosciute. Inoltre, vi è la possibilità di condividere contenuti generici di carattere pornografico – nei canali e gruppi dedicati alla pratica le immagini non consensuali sono spesso consumate e percepite come porno mainstream e i partecipanti raggiungono le decine di migliaia utenti connessi. Infine, canali e gruppi possono essere impiegati come archivi di contenuti preesistenti su internet in maniera pubblica o privata che, condivisi in uno spazio sociale terzo assumono carattere non consensuale.

Nel contesto della terza tipologia di trattazione dei contenuti sessualmente espliciti di natura non consensuale su Telegram, si menziona la costante affermazione di canali pubblici il cui obiettivo è la diffusione dei contenuti realizzati da sex worker tramite sottoscrizioni a pagamento e dunque riservati a utenti effettivamente paganti: in tal senso, non solo vi è una diffusione non consensuale di contenuti sessualmente espliciti ma anche una svalorizzazione della professione di sex worker, che si vede privata dei prodotti che crea in conseguenza ad una distribuzione gratuita.<sup>800</sup> Sebbene alcuni degli utenti intervistati abbiano sviluppato considerazioni su Telegram riconducibili allo studio di Semenzin e Bainotti e ai casi annoverati di *revenge porn* e condivisione di contenuti pornografici o di sex work – approfondite nel paragrafo successivo –, nel contesto del presente

---

<sup>799</sup> La diffusione non consensuale di immagini intime è un tema molto dibattuto nello studio delle culture di Internet. Tra le sue numerose implicazioni, rappresenta uno dei modi in cui la violenza di genere è stata esacerbata come risultato della diffusione di forme di socialità tecnologicamente mediate e del *diluvio* di contenuti generati dagli utenti. Nel caso del *revenge porn* si assiste ad atti di “vendetta” astratta ed inesistente: come spiegano le due ricercatrici, l'idea di vendetta presuppone che le vittime abbiano commesso un qualche tipo di atto che deve essere punito, lasciando così spazio a forme di *slut-shaming* e contribuendo alla legittimazione del fenomeno. Ulteriori studi hanno contribuito ad inquadrare queste pratiche in termini di atti compensativi della virilità: la diffusione di immagini intime diventa un modo per compensare e riabilitare la virilità maschile e per ferire e controllare le donne ritratte. Trattasi di modalità di rafforzamento dello status maschile, in un contesto in cui nuove forme di mascolinità costruite attorno a rivendicazioni di vittimismo e di diritto leso sono sempre più diffuse sulle piattaforme digitali. Inoltre, la ricerca esistente sottolinea anche che il materiale non consensuale pubblicato online diventa oggetto di esame e giudizio attraverso pratiche di valutazione, classificazione e commento, contribuendo così all'ulteriore oggettivazione del soggetto femminile. Cfr. Thompson C., Wood M. A., “A media archaeology of the creepshot”, *Feminist Media Studies*, vol. 18, n. 4, 2018, pp. 560-574; Schwartz B., Neff G., “The gendered affordances of craigslist “new-in-town girls wanted” ads”, *New Media & Society*, vol. 21, n. 11, 2019, pp. 2404-2421; Semenzin S., Bainotti L., *op. cit.*

<sup>800</sup> Telegram, Discord e Reddit sono anche tre ambienti digitali notoriamente abitati e sorvegliati da videogiocatori e appassionati di live streaming. È dunque interessante osservare come spazi favoriti da individui interessati alla condivisione di esperienze ludiche siano contemporaneamente arricchiti da contenuti di natura pornografica: una dimostrazione di come la categoria di fan videoludico e fan pornografico tenda a coincidere sempre di più.

studio l'impiego di Telegram è osservato in quanto sito di messaggistica e dunque dialogo tra gli utenti facenti parte della community di DarioMocciaTwitch – e di Tomodachi Crew per riflesso.

Fatta eccezione per Venzoffthewall e Davide Masella, ognuno dei componenti del cluster presenta un proprio canale privato Telegram accessibile unicamente ai fan abbonati al canale Twitch di appartenenza. Tra questi, quello di Moccia – denominato “DarioMocciaTwitch (Subs Only)” – è il punto di riferimento per le inesauribili conversazioni avviate dalla community. Il canale ospita 5.466 membri,<sup>801</sup> di cui circa un decimo è costantemente connesso, a qualsiasi ora del giorno, impegnato in dialoghi relativi a interessi privati, precedenti conversazioni avviate in diretta su Twitch o commenti su notizie e novità inerenti il panorama mediale italiano della piattaforma di proprietà di Amazon.<sup>802</sup> Come summenzionato, l'accesso al canale è garantito unicamente agli utenti abbonati al canale DarioMocciaTwitch: una volta sottoscritto il pagamento, l'utente riceve un collegamento ipertestuale diretto alla piattaforma Telegram, dove un *chatbot* verifica la corretta iscrizione al canale Twitch e in pochi istanti inserisce l'utente nella chat.

L'accesso e la partecipazione al gruppo Telegram si definisce in quanto ricompensa e vantaggio esclusivo degli abbonati a DarioMocciaTwitch: in tal senso, lo streamer impiega la chat per condividere in anteprima novità relative alla propria attività – come annunci su determinati format o ospiti, accesso anticipato all'acquisto di merchandising ufficiale o di biglietti per la partecipazione ad eventi in presenza con il gruppo Tomodachi Crew. La partecipazione dello streamer alla conversazione è discontinua, e la sorveglianza è delegata a un gruppo di moderatori – figure che svolgono le veci del proprietario del canale, ammonendo, ravvisando e dialogando con gli utenti connessi, promuovendo il rispetto delle regole sociali e comportamentali designate. Nella casella informativa del canale è possibile visualizzare due link: uno rimanda alle norme attitudinali del canale Telegram e l'altro al server Discord. Nel primo caso, trattasi di un elenco di regole che includono la richiesta di non offendere, insultare o calunniare nessuno; non avere comportamenti sessisti, omofobi e atteggiamenti discriminatori o predatori verso altri membri del gruppo; non pubblicare nudo, pornografia o hentai, tramite: stickers, immagini, video o link; non pubblicare immagini violente o che possono urtare la sensibilità altrui; non seminare odio verso etnie, razze, culture, religioni ed ideologie; e infine non promulgare la visione ideologica a discapito di quella altrui. La contravvenzione di una delle norme del gruppo è punita da un avviso – *warn*: arrivato a tre avvisi consecutivi l'utente è soggetto a *mute* – non gli è data la possibilità di parlare ma solo di

---

<sup>801</sup> Cifra in costante oscillazione, rilevata nel mese di agosto 2023.

<sup>802</sup> Il numero di iscritti al canale varia quotidianamente, oscillando tra i cinquemila ed i seimila iscritti. Ciò è una conseguenza delle scadenze, dei rinnovi e delle nuove iscrizioni a mezzo di abbonamento al canale DarioMocciaTwitch.

leggere e ascoltare – e successivamente può anche essere espulso dal gruppo a tempo indeterminato. In particolare, nella sezione delle regole è riportato il seguente testo:

Per il buon vivere civile del gruppo si invitano gli utenti a rispettare queste poche e semplici regole. I warn possono essere dati anche a causa di un messaggio, seppur ironico, facilmente decontestualizzabile. Dario e i moderatori si riservano in qualunque momento di prendere provvedimenti nei confronti di chi infranga tali regole, ogni caso verrà discusso e gestito singolarmente. I mute sono progressivi: ogni 3 warn, la durata del mute viene aumentata fino ad arrivare al ban. In casi particolarmente gravi questa prassi potrebbe non essere rispettata, ogni moderatore cercherà di prendere istantaneamente provvedimenti adeguati alla gravità dell'azione svolta dall'utente.<sup>803</sup>

Nel secondo caso, il collegamento ipertestuale disponibile nella casella informativa rimanda ad uno spazio secondario del canale DarioMocciaTwitch: la piattaforma Discord e il server omonimo.

In un recente studio, il gruppo di ricercatori coordinato da Robin van Der Sanden e Chris Wilkins ha indagato l'architettura sociale di Discord, applicazione impiegata principalmente dai videogiocatori per comunicare tra loro: accessibile da computer e dispositivi mobili – come Telegram –, la piattaforma consente ai suoi utenti di comunicare attraverso funzioni di chat vocale, video e testuale. Queste funzionalità danno agli utenti la possibilità di postare foto, video, immagini e link, sia attraverso specifici server della comunità, sia attraverso messaggi privati o messaggi di gruppo.<sup>804</sup> Impiegata quotidianamente da oltre venti milioni di utenti, Discord si definisce in quanto piattaforma VoIP – acronimo di *voice over IP (internet protocol)* – poiché sfrutta tecnologie che consentono l'instradamento della comunicazione vocale su Internet o tra una rete di computer attraverso un singolo software – similmente a siti come Skype o Microsoft Teams. Discord consente agli utenti di creare comunità online private o pubbliche, in finestre di chat chiamate “server”, con lo scopo di videochiamare o contattare chiunque abbia ricevuto un link di invito a partecipare.

I server comprendono una serie di canali personalizzabili in cui i membri possono comunicare tra loro; i creatori hanno la possibilità di personalizzare il *layout* del server, i canali, la sicurezza e regolare il comportamento dei membri attraverso una serie di controlli e permessi incorporati.

---

<sup>803</sup> Estratto dal testo del “Regolamento - Gruppo Telegram Dario Moccia Twitch (Subs Only)”, disponibile presso: <https://app.simplenote.com/p/fY4dCG>.

<sup>804</sup> Cfr. van der Sanden R., Wilkins C., Rychert M., Barratt M. J., “The Use of Discord Servers to Buy and Sell Drugs”, *Contemporary Drug Problems*, vol. 49, n. 4, 2022, pp. 453-477.

Sebbene l'intento originario sia quello di coinvolgere i giocatori, esistono comunità Discord per qualsiasi interesse, dallo sviluppo di applicazioni al design immobiliare. A prescindere dagli interessi e dai server visitati, analogamente a quanto visto per Telegram, gli utenti devono impegnarsi a seguire i comportamenti delineati nel codice di condotta ancora prima di diventare membri. In tal senso, le regole e le normative si pongono come filtro di accesso, che tende a discriminare gli utenti irrispettosi e inadatti alla partecipazione nel server. Nel caso di DarioMocciaTwitch, il server Discord di riferimento è composto da 14.842 membri il cui accesso è consentito gratuitamente senza necessità di sottoscrizione al canale Twitch. Di questi, circa tremila sono connessi quotidianamente, impegnati in conversazioni o condivisione di esperienze videoludiche a seconda del canale scelto – tra questi figurano i canali per abbonati e dunque ad accesso ristretto. Il server Discord di Moccia attira partecipanti in gran numero parimenti all'instaurazione del nuovo palinsesto durante la primavera 2023 tra cui figura il format Radio Tomodachi, che prevede il coinvolgimento, sotto forma di intervista sia di colleghi, collaboratori di Moccia – streamer, creatori di contenuti, professionisti –, che di alcuni membri della community che per l'occasione sono sottoposti a “provino” a mezzo di Discord, in diretta su Twitch. Durante un episodio di Radio Tomodachi, il ruolo svolto dai moderatori del canale Twitch è essenziale: sta a loro, previo accordo con Moccia, stabilire quali utenti selezionare e successivamente inserire nel dialogo in diretta, evitando comportamenti inopportuni e inappropriati.

Laddove Telegram si propone come spazio di dialogo tra gli utenti della community di Tomodachi Crew, Discord come ulteriore area di conversazione e partecipazione ai contenuti creati in diretta, è Reddit la piattaforma favorita dagli streamer e dal pubblico in termini di condivisione coeva di uno spazio digitale. Trattasi prima di un sito e poi di una piattaforma auto-definitasi *the front page of the internet* – la prima pagina di internet – evolutasi parallelamente a Twitch e YouTube a partire dal 2005. Oggi conta più di sessanta milioni di utenti unici connessi quotidianamente e oltre centocinquanta mila comunità attive – i cosiddetti subreddit.<sup>805</sup>

Come affermato da Katie Elson Anderson, l'iscrizione a Reddit non comporta alcun costo: la registrazione è semplice, gli utenti possono rimanere anonimi non essendovi la necessità di collegare un contatto mail. Gli iscritti al sito, denominati “redditor”, possono partecipare a discussioni in corso o condividere contenuti (tra cui articoli, foto e video) di propria iniziativa in un subreddit.<sup>806</sup> I contenuti possono essere votati da altri utenti: il gradimento è evidenziato da

---

<sup>805</sup> In tal senso, è possibile leggere la struttura di Reddit come quella di un forum composto da migliaia di sotto-canali dedicati ad argomenti specifici e dedicati ai temi più disparati.

<sup>806</sup> Cfr. Anderson K. A., “Ask me anything: what is Reddit?”, *Library Hi Tech News*, vol. 32, n. 5, 2015, pp. 8-11.

un'icona raffigurante una freccia che indica verso alto – *upvote* – o verso il basso – *downvote*. Gli utenti possono scegliere di commentare il post, tenendo a mente che anche i commenti sono soggetti a *upvote* e *downvote*: nel momento in cui un post o commento riceve un *upvote* l'utente riceve i “punti karma”, una “forma di esperienza in forma di punteggio che crea una gerarchia sociale nel sito”.<sup>807</sup> Le discussioni su Reddit sono pubbliche, in quanto chiunque, con o senza un account Reddit, può visualizzare i contenuti – con l'unica eccezione dei subreddit privati, in cui è posto un limite di età per l'accesso. Si fa qui riferimento a quegli spazi riservati alla circolazione di contenuti di natura pornografica, erotica e genericamente a sfondo sessuale, etichettati con il suffisso *NSFW*.<sup>808</sup> In tal senso, più che la “pagina frontale di internet” è possibile sostenere che Reddit si identifichi più come uno spazio interstiziale che esiste tra le piattaforme *mainstream* e di comune impiego. Nel presente contesto di indagine, Reddit si configura esattamente come una *terra di mezzo* tra streamer e fan in cui sono avviati processi di creazione e distribuzione di contenuti secondo dinamiche meta-discorsive e auto-referenziali.

Attraverso lo studio della creazione e percezione dei contenuti prodotti da Tomodachi Crew su Twitch e poi propagati attraverso Telegram, Discord e Reddit, emerge la narrazione di un gruppo di individui che (video)gioca e condivide esperienze in diretta. Non si tratta in alcun modo di una forma di intrattenimento seria e “professionale” – nei termini di riconducibili a contesti specializzati come quello degli eSports – ma sardonica, densa di umorismo e ironia. In particolare, proponendo una tipologia di intrattenimento focalizzata sul videogioco e sulla cultura pop, la community e gli streamer di Tomodachi Crew caratterizzano ogni aspetto dei contenuti realizzati applicando terminologie e linguaggi vernacolari alla propria attività su Twitch: tra gli impieghi terminologici più rilevanti da parte del gruppo, spicca la reinterpretazione del concetto videoludico di *lore* applicato alla comunità online di fan di Tomodachi Crew attraverso tutti gli spazi che questa

---

<sup>807</sup> In termini di ricerca accademica, Proferes, Jones et. al. sostengono che Reddit offre offrendo vantaggi per i ricercatori: la struttura a subreddit fa sì che trovare dati rilevanti sia più facile che su altre piattaforme sociali e, a differenza dei limiti di caratteri posti da siti come Twitter, Reddit offre ai ricercatori un set di dati qualitativamente e quantitativamente più ampio. Cfr. Proferes N., Jones N., Gilbert S., Fiesler C., Zimmer M., “Studying Reddit: A Systematic Overview of Disciplines, Approaches, Methods, and Ethics”, *Social Media + Society*, vol. 7, n. 2, 2021, pp. 1-14.

<sup>808</sup> Acronimo dell'espressione inglese “not safe for work” – non sicuro per il lavoro –, è usata nel contesto di condivisione di materiale digitale che dovrebbe essere guardato solo in privato perché contiene alcuni elementi, ad esempio immagini di persone nude, che potrebbero essere offensivi per determinate categorie di persone. Costituisce un esempio paradigmatico il subreddit r/GoneWild, il più popolare sotto-forum a tema NSFW, in cui esibizionisti mostrano le loro foto di nudo – attraverso un sistema di verifica è accertato che si tratta di contenuti di partecipanti consenzienti. Cfr. van der Nagel E., Meese J., “Reddit tackles ‘revenge porn’ and celebrity nudes”, *The Conversation*, 2015, consultato il 23 maggio 2023 da: <https://theconversation.com/reddit-tackles-revenge-porn-and-celebrity-nudes-38112>; Corradini E., Nocera A., Ursino D., Virgili L., “Investigating the phenomenon of NSFW posts in Reddit”, *Information Sciences*, vol. 566, 2021, pp. 140-164.

abita.<sup>809</sup> Nella community l'espressione si configura come un racconto composto da produzioni creative del fandom che, attraversando media differenti, seguono il fil rouge dei contenuti trasmessi in live dagli streamer su Twitch. La "Lore di Tomodachi Crew" segue le vicende dei protagonisti – gli streamer – le cui vite, composte da eventi, storie e racconti, sono osservate da una comunità fidelizzata di spettatori e fan, in grado di creare contenuti che le raccontano attraverso media differenti, la cui diffusione avviene principalmente nel subreddit r/DarioMocciaTwitch, dedicato alla raccolta e archiviazione della *lore* di Tomodachi Crew.<sup>810</sup>

Ai fini di una maggiore comprensione del fenomeno, segue l'analisi di alcuni contenuti realizzati dal fandom e diffusi nel subreddit r/DarioMocciaTwitch.<sup>811</sup> I prodotti della community si articolano secondo aspetti formali, estetici e contenutistici differenti, tali per cui gli stessi fan hanno creato una

---

<sup>809</sup> Al fine di osservare e valutare al meglio l'impiego e la reinterpretazione fatta del termine *lore* da parte del gruppo italiano, si tracciano le origini di tale espressione e il suo significato in ambito videoludico. Il termine deriva dalla più nota espressione *folklore*, che indica l'insieme di conoscenze e storie indigene di un dato luogo, raccontate da coloro che lo abitano e tramandate da individuo a individuo. Trattasi di tradizioni vernacolari che contribuiscono alla definizione di un profilo culturale, determinato da ciò che gli individui di un dato gruppo fanno, sanno e dicono. Per trasmettere, diffondere e tramandare narrazioni, il *folklore* di un dato gruppo culturale si avvale di media e strumenti differenti: costituiscono un esempio paradigmatico le fiabe e i racconti mitologici, le canzoni e la musica così come forme e pratiche artistiche visive, letterarie e proverbiali. Possono essere considerati contenuti folkloristici i racconti sui Wendingo in Nord America, canzoni che celebrano *l'English Country Life* e costumi o dipinti che decantano la figura messicana dell'Alebrije, ma anche proverbi di uso comune come *A smooth sea never made a skilful mariner* o *Fish must swim thrice*. Dal termine *folklore* deriva l'espressione *lore*, comunemente concepita per indicare la storia collettiva e la somma di tutte le conoscenze disponibili su un certo universo narrativo fittizio. Non si tratta quindi solo di un'abbreviazione del termine originario ma di una reinterpretazione in ottica post-moderna: dal racconto della tradizione di una data cultura reale ed esistente, si passa alla documentazione e narrazione di un universo immaginario, sia esso letterario, musicale o audiovisivo. In particolare, Cantalops e Sicilia ricordano come il termine *lore* è diventato uno standard nel linguaggio videoludico, indicandone la narrazione silenziosa, secondaria alla diegesi esplicita e composta dall'insieme degli eventi e delle storie raccontate in modo non lineare attraverso oggetti e artefatti di vario genere sparsi e nascosti nel mondo virtuale. In questo contesto, il termine *lore* fa riferimento alla backstory del videogioco e a tutti gli elementi che completano la narrazione principale. Trattasi di dettagli che aggiungono profondità e ricchezza all'universo narrativo, espandendo la sua storia al di fuori della trama principale. Ogni videogioco ha un livello più o meno alto di *lore*: la scrittura e implementazione della *lore* è essenziale per coinvolgere maggiormente i giocatori, offrendo più di quanto promosso superficialmente: oggi il termine è uno dei maggiormente impiegati in contesti e paratesti del videoludico, in community online. Cfr. Dorson R. M., *Folklore and Feklore: Essays Toward a Discipline of Folk Studies*, Harvard University Press, Cambridge, 2013; Cantalops M., Sicilia M., "Motivations to read and learn in videogame lore: the case of league of legends", *Proceedings of the Fourth International Conference on Technological Ecosystems for Enhancing Multiculturalism*, 2016; Wiik E., "More Interaction, More Story, More Lore": Motivations Related to Game-centric Transmedia, *Proceedings of the 2019 DiGRA International Conference: Game, Play and the Emerging Ludo-Mix*, 2019.

<sup>810</sup> Cfr. Li Y., Wang C., Liu J., "A Systematic Review of Literature on User Behavior in Video Game Live Streaming", *International Journal of Environmental Research and Public Health*, vol. 17, n. 9, 2020.

<sup>811</sup> Creato nel mese di marzo 2020, il subreddit presenta circa quarantamila utenti iscritti, attivi quotidianamente nella produzione e condivisione di contenuti. Datti aggiornati al mese di agosto 2023.

classificazione in categorie: “fanart”, “meme”, “montaggio”, “freebooting” e “discussione”.<sup>812</sup> Applicando i filtri di ricerca previsti dalla piattaforma, differenziati in termini di novità, popolarità e *upvote*, l’indagine si concentra tre tipologie di contenuti differenti pubblicati nel mese di maggio 2022: illustrazioni, filmati e musica.<sup>813</sup> Nell’ambito delle illustrazioni sono stati selezionati due contenuti dalle categorie *fanart* e *meme*, che evidenziano lo stretto rapporto tra la community di Tomodachi Crew e il linguaggio vernacolare videoludico.

La prima immagine è un’illustrazione digitale di carattere caricaturale che rappresenta la figura di Dario Moccia e degli altri streamer del gruppo Tomodachi Crew.<sup>814</sup> Da un punto di vista contenutistico l’immagine presenta chiari riferimenti ad un certo tipo di immaginario e scenario proprio dei videogiochi fantasy: è evidente il riferimento al gioco di ruolo da tavolo *Dungeons & Dragons*,<sup>815</sup> giocato recentemente in modalità *Live Role Play* da tutti i membri del gruppo su Twitch. Da un punto di vista visivo, l’illustrazione presenta chiari riferimenti a un certo tipo di estetica videoludica retro, quella dei videogiochi in 8-Bit, caratterizzati da una costruzione dei personaggi a mezzo di poligoni colorati ben visibili. Questa *fanart* è un esempio paradigmatico di numerose altre illustrazioni digitali analoghe condivise nel subreddit, in cui Moccia e i membri di Tomodachi Crew sono inseriti in contesti videoludici cult.

La seconda immagine analizzata è un *meme*,<sup>816</sup> un’illustrazione ironica il cui obiettivo è puntualizzare ed evidenziare un certo tipo di atteggiamento videoludico, paradigmatico del videogioco Minecraft (Mojang Studios 2011), giocato dal cluster nel medesimo mese in cui è

---

<sup>812</sup> Alla prima categoria appartengono illustrazioni digitali che hanno lo scopo di celebrare gli streamer del gruppo Tomodachi Crew, spesso create con una particolare cura dei dettagli. Alla seconda categoria appartengono immagini e video con un forte tono umoristico che ripercorrono momenti salienti delle live di Twitch. Alla terza e quarta categoria appartengono unicamente contenuti audiovisivi che hanno lo scopo di celebrare o ironizzare sul gruppo di streamer, con creazioni uniche nel caso del “montaggio” e riproduzioni integrali o meno delle live di Twitch attraverso la tecnica del freebooting. Infine, l’ultima categoria è quella dedicata al dialogo tra gli utenti, che possono confrontarsi circa elementi della *lore* che non sono del tutto chiari, sempre con tono leggero e tendente alla satira.

<sup>813</sup> Lo studio dei contenuti prodotti su r/DarioMocciaTwitch necessita della costruzione di un framework temporale, considerata la costante e continua attività della community nel sito. Nel momento della stesura della presente porzione di elaborato, si è scelto di considerare i contenuti realizzati nel mese di maggio 2022.

<sup>814</sup> Vedi *Figura 27*.

<sup>815</sup> Il gioco da tavolo fantasy creato da Gary Gygax e Dave Arneson, è stato pubblicato per la prima volta nel gennaio 1974 dalla Tactical Studies Rules (TSR) è noto per la sua ricca *lore*, tramandata nei decenni tra una pubblicazione e l’altra delle varie edizioni del gioco. Cfr. Louis A., Sutton C., “Deep Dungeons and Dragons: Learning Character-Action Interactions from Role-Playing Game Transcripts”, *Proceedings of the 2018 Conference of the North American Chapter of the Association for Computational Linguistics: Human Language Technologies*, vol. 2, 2018, pp. 708-713.

<sup>816</sup> Vedi *Figura 28*.

avvenuta l'indagine. Il meme si avvale di numerosi termini vernacolari propri di Minecraft,<sup>817</sup> avendo come obiettivo l'intenzione di suggerire, stimolare e punzecchiare i membri di Tomodachi Crew secondo i suggerimenti specifici del fan che ha realizzato il *meme*.

Proseguendo con l'analisi dei contenuti, è possibile esaminare un prodotto articolato e complesso che sottolinea l'applicazione del termine *lore* in un determinato ambito creativo-narrativo-economico. Trattasi di un filmato,<sup>818</sup> creato con il tono e l'estetica di uno spot pubblicitario di *action figure* da collezione degli anni Novanta. I fittizi oggetti collezionabili promossi nel video sono ispirati ai membri del gruppo Tomodachi Crew, ne esaltano le caratteristiche estetiche con tono caricaturale. Pur essendo realizzato da una coppia di fan di Tomodachi Crew, la qualità del video è eccelsa, costituisce un ottimo esempio di rimediazione<sup>819</sup> al punto da generare una certa verosimiglianza con un'iniziativa promossa da Dario Moccia nei mesi immediatamente successivi. Infine, l'ultimo contenuto analizzato è un brano musicale composto e prodotto da un fan ormai noto nella community e che si è affermato in qualità di "canta-storie" di Tomodachi Crew – condividendo la sua attività con lo streamer e cantante Venzoffthewall. Le tracce sono riconducibili al genere pop-rap e i testi di queste ripercorrono vicende e narrazioni precedentemente viste e ascoltate in live streaming su DarioMocciaTwitch. I contenuti musicali della *lore* di Tomodachi Crew hanno vissuto in poco tempo uno sviluppo e un successo tale per cui sono stati creati due album contenenti tracce ispirate alla *lore* – denominati rispettivamente "LoreTape" e "Lore FM".<sup>820</sup> È di seguito riportata la seconda metà della canzone "Street Performer Freestyle / Tomodachi Skit", prima traccia dell'album LoreTape realizzato da Morgan No Rarity:

Quando entro nella lobby con il team vedo il server che va fuoco; Torneo su APEX  
shottano su Dada; Godo con la Warzonata; Poi abbattere la Rust Island; Bada Bene a  
non fare stream sniping, riconosco il timing; Proplayer Nanni, Mase ti spezza come un

---

<sup>817</sup> Spiccano i termini "slabs" e "spawning", che indicano rispettivamente un oggetto e un'azione. Con il termine "slabs" si fa riferimento alle dimensioni dei normali blocchi di gioco che permettono al giocatore di salirvi senza saltare. Sono utilizzati per creare scale più lunghe rispetto alle scale vere e proprie, e sono anche più efficienti dal punto di vista delle risorse, pur occupando più spazio nell'inventario di gioco.

<sup>818</sup> Disponibile al seguente indirizzo: [https://www.youtube.com/watch?v=3MpiDqxSnYY&ab\\_channel=AFDRAWS](https://www.youtube.com/watch?v=3MpiDqxSnYY&ab_channel=AFDRAWS)

<sup>819</sup> Cfr. Bolter J. D., Grusin R., *Remediation. Competizione tra media vecchi e nuovi media*, Guerini e Associati, Milano, 2000.

<sup>820</sup> I due album sono composti da canzoni i cui descrivono e raccontano specifici momenti trasmessi in diretta, format, meme, o l'attività dell'utente medio appartenete alla community di Tomodachi Crew. con tono ironico e umoristico. Si avvalgono anche dell'inclusione di porzioni di dialoghi prelevati da live di Twitch, secondo la formula del remix musicale. Disponibili al seguente indirizzo: <https://open.spotify.com/artist/1PZQrQESNQPWZKXPC43nS?si=XjCcuI3dT1qAMojDH3AyKA>

Viking; Il basso spinge come se parte la Tier 3 su It Takes Two; A mezzanotte a casa di Volpescu; Fare fuoco come Django; Subbino con prime in chat e slime dall'alto rango; Vedi il simbolo dell'occhio siamo illuminati; Il tattoo sopra il braccio mio dice Tomodachi.<sup>821</sup>

Il testo della canzone è un esempio di costruzione dialettica che attinge a terminologie di natura vernacolare menzionando professionisti e prodotti della popular culture: se i termini “Apex”, “Rust Island”, “It Takes Two” sono direttamente riferiti ai videogiochi omonimi, nel caso di “Warzonata” si ha a che fare con l’italianizzazione del titolo del videogioco *Call of Duty Warzone*, ed è impiegata per indicarne l’esperienza di gioco; allo stesso contesto videoludico sono ricondotte le espressioni “shottano” – ulteriore italianizzazione dell’inglese, *to shot* (sparare) – e “subbino”, diminutivo italianizzato di *to subscribe*, ovvero la pratica di sottoscrivere abbonamenti al canale Twitch. Il testo menziona direttamente quattro membri del cluster e riporta un riferimento indiretto a Moccia nell’ultima strofa, parlando del tatuaggio che egli presenta sul polso destro: il “simbolo dell’Amico” del manga *20th Century Boys*.

Eccedendo dai contenuti esaminati sinora, l’applicazione e declinazione del termine *lore* da parte del gruppo Tomodachi Crew e di Dario Moccia è particolarmente evidente in un progetto che lo streamer ha promosso nel corso degli ultimi due anni. Trattasi delle “Carte della Lore”, un set di carte collezionabili prodotte da Moccia e attualmente in commercio in due set, denominati “Primo Impatto” e “Flash Back”, prodotti rispettivamente a partire dall’estate 2021 e 2022.<sup>822</sup> Trattasi di oltre cinquecento carte da collezione ispirate agli streamer e alla community di Tomodachi Crew e tutte le figure professionali, amicali, spettatoriali familiari all’attività del cluster: le illustrazioni sono realizzate dai fan che sono apparsi nel subreddit *r/DarioMocciaTwitch* come maggiormente interessati e portati alla produzione artistica vernacolare, diletlandosi nella creazione di illustrazioni

---

<sup>821</sup> Testo completo disponibile presso: [https://youtu.be/-zpifT\\_-9fM?list=PLg2m0ELcCHFRJoXSHVGZtJ000LrU3Ym6g](https://youtu.be/-zpifT_-9fM?list=PLg2m0ELcCHFRJoXSHVGZtJ000LrU3Ym6g)

<sup>822</sup> Come molte altre iniziative commerciali, comunicative e imprenditoriali intraprese da Moccia e Tomodachi Crew, vi è un riferimento costante nella nomenclatura dei progetti a prodotti di popular culture, con particolare focus su animazione, letteratura a fumetti e videogiochi. Nel caso delle “Carte della Lore” il nome del primo set è un chiaro riferimento al “First Impact”, un evento cataclismatico che ha luogo come premessa narrativa agli eventi della serie di animazione giapponese *Neon Genesis Evangelion* (Gainax 1995). Il nome del secondo set è più vago ma può essere inteso nuovamente come riferimento alla narrativa di *20th Century Boys*, raccontando il passato dei protagonisti e dei personaggi ad essi affiliati. A partire dall’estate 2023, Moccia ha avviato una collaborazione con la casa editrice italiana Panini per la produzione di un nuovo set di carte dedicato ai mostri del folklore internazionale: non più un focus auto-referenziale ma un nuovo impiego dei talenti e della creatività dei fan lontana dall’ecosistema di Twitch.

come quelle sopracitate.<sup>823</sup> Laddove il set di carte “Primo Impatto” racconta la storia degli individui – streamer e fan – che sono entrati in contatto con DarioMocciaTwitch negli ultimi cinque anni di attività, “Flash Back” è una rievocazione narrativa, propone le storie dei medesimi personaggi – e di molti altri ora non più presenti o facenti parte della *lore* di DarioMocciaTwitch – nel contesto italiano di YouTube.<sup>824</sup> Le “Carte della Lore” riescono quindi a posizionarsi come escamotage narrativo e prodotto di merchandising che trova le sue fondamenta nel concetto vernacolare di *lore*.<sup>825</sup>

L’analisi dei contenuti e l’osservazione del fenomeno delle “Carte della Lore” dimostra che le illustrazioni, i video, le canzoni prodotte dagli utenti e pubblicate sulla pagina Reddit di Tomodachi Crew svolgono molteplici funzioni, con l’obiettivo di ricostruire la narrazione principale del canale Twitch e della vita del gruppo di streamer. In particolare, la *lore* di Tomodachi Crew implementata dagli utenti svolge la funzione di approfondimento narrativo, memoria storica ed evidenzia la differenza tra testi, paratesti e contesti video(ludici). In quanto approfondimento romanzesco, i contenuti prodotti dalla community di Tomodachi Crew si affermano come strumento creativo-narrativo in grado di raccogliere, ricostruire e generare nuove narrazioni visive e audiovisive che espandono la *lore* originale. In quanto memoria storica, la produzione del fandom si configura come un archivio del canale Twitch di riferimento – parallelamente all’archiviazione delle trasmissioni nel canale YouTube DarioMocciaArchives.<sup>826</sup>

Infine, la produzione creativo-narrativa della *lore* di Tomodachi Crew sottolinea la presenza di un loop produttivo di contenuti per cui ciò che è creato dallo streamer è manipolato dagli utenti e ulteriormente e nuovamente dallo streamer: è ciò che avviene su DarioMocciaArchives, canale suddiviso in video-playlist nominate secondo i format del palinsesto di DarioMocciaTwitch.<sup>827</sup> Tra

---

<sup>823</sup> Vi è stata dunque una fase di pre-produzione e selezione di oltre cento artisti, la maggior parte delle quali semi-professionisti, sviluppata secondo un percorso di progettazione di bozze che Moccia ha poi scelto per essere prodotte e distribuite in serie, a prezzi variabili.

<sup>824</sup> Vedi *Figura 29*.

<sup>825</sup> Il caso delle “Carte della Lore” sottolinea anche la presenza di una nuova forma di mecenatismo, in cui lo streamer, protagonista della sua storia, sceglie con cura gli artisti – illustratori e prima ancora fan – che possono curarne la narrazione, in un modello di marketing che inizia e finisce con il collezionismo. Cfr. van den Braber H., “From maker to patron - and back. On gift exchange in the arts”, *Inaugural lecture at Utrecht University*, 2021.

<sup>826</sup> Inoltre, la declinazione del termine *lore* secondo dinamiche creative-narrative dimostra che, nel rapporto tra streamer, community e videogioco, i confini tra testi e paratesti videoludici sono molto labili e la dimensione contestuale supera di gran lunga quella tradizionalmente testuale. Cfr. Fagerjord A. “After Convergence: YouTube and Remix Culture”, in Hunsinger J., Lisbeth K., Allen M. (A cura di), *International Handbook of Internet Research*, Springer editions, 2009, pp. 1-21.

<sup>827</sup> Vedi *Figura 30*.

queste è presente una playlist in cui Moccia e altri membri della Tomodachi Crew reagiscono e commentano i contenuti prodotti dai fan nel subreddit dedicato, producendo a loro volta una nuova tipologia di contenuto: “Reddit con Dario Moccia”. L’analisi dei contenuti prodotti dentro e fuori Twitch e raccolti nel subreddit di riferimento di Tomodachi Crew attesta che gli utenti non sono consumatori passivi di testi audiovisivi bensì soggetti attivi in grado di interpretare, manipolare e ricontestualizzare i significati variabili codificati in quei testi. Inoltre l’applicazione del linguaggio vernacolare nelle community online e in particolare il caso del termine *lore* attesta la presenza di una narrazione articolata su più livelli, media e piattaforme: ciò che Gunter Frankenberg definisce “narrazione stratificata” – fondata sul linguaggio vernacolare.<sup>828</sup>

Lo spettatore di Twitch si mette *in gioco* sia come interprete sia come partecipante: applica la propria conoscenza dei generi, effettua collegamenti e coglie le reciproche influenze di testi che condividono ipotesi o tradizioni.<sup>829</sup> Le illustrazioni digitali, i video e le canzoni di Tomodachi Crew sono la manifestazione di un consumo di massa della *popular culture*, prodotto ed esaurito in un contesto folcloristico che coinvolge la potenzialità della partecipazione degli utenti – tra creatori e spettatori – e la creatività collettiva in una community condivisa come quella di Tomodachi Crew.

Le considerazioni riportate sino a questo punto in merito al cluster Tomodachi Crew sono emerse a seguito di un’analisi di contenuti durata due anni affiancata dall’indagine sul campo eseguita a mezzo del *Grounded Theory Approach* con lo scopo di formulare un framework teorico per la ricerca nel campo degli emergenti Twitch Studies che abbia come focus il corpo (degli streamer e performer). Questo è dunque inteso come oggetto di studio della ricerca (il “cosa”): il caso Tomodachi Crew – e l’ecosistema di Twitch – sono invece i soggetti nel quale la ricerca è rivolta (il “chi” e il “dove”); il *Visual Grounded Theory Approach* è il metodo di indagine (determina il “come” e “quando”); infine, le motivazioni (il “perché”) – anticipate nel capitolo introduttivo – sono espresse nel paragrafo successivo.

---

<sup>828</sup> Cfr. Frankenberg G., “Comparing constitutions: Ideas, ideals, and ideology – toward a layered narrative”, *International Journal of Constitutional Law*, vol. 4, n. 3, 2006, pp. 439-459; Lee O., Jung J., Kim J., “Learning Hierarchical Representations of Stories by Using Multi-Layered Structures in Narrative Multimedia”, *Sensors*, vol. 20, n. 7, 2020.

<sup>829</sup> Cfr. Barany A., Foster A., “Context, Community, and the Individual: Modeling Identity in a Game Affinity Space”, *The Journal of Experimental Education*, vol. 89, n. 3, 2020, pp. 523-540.

### **3.3 Disegno e metodologia di ricerca**

#### *Introduzione all'indagine*

La strutturazione del presente elaborato, sia da un punto di vista formale che di contenuti, è conseguente ai dati raccolti sul campo che – seguendo la traiettoria teorica tracciata dal modello *Grounded Theory* in direzione di un approccio misto (*mixed*) – ha consentito la redazione di un apparato bibliografico e di una ricerca accademica a mezzo di testi preesistenti che avesse l'obiettivo ultimo di introdurre l'analisi quantitativa-qualitativa che segue. In tal senso, il primo capitolo ha svolto il compito di individuazione e presentazione del territorio di indagine, delle sue origini, delle meccaniche che ne determinano il funzionamento, dei processi e delle pratiche attive e passive che condizionano fenomeni di produzione e fruizione di contenuti in diretta – esemplificati dal caso studio di Imane Anys. Considerati i discorsi avviati in merito alla rappresentazione del corpo su Twitch, esposti all'inizio del presente capitolo, è stato necessario elaborare una premessa circa lo sviluppo e l'interpretazione del concetto di corpo nel contesto considerato come complementare di Twitch: la pornografia.

In questi termini, il secondo capitolo ha proposto lo studio delle modalità di produzione di contenuti audiovisivi di natura pornografica, guidandone l'osservazione nell'ottica della ricerca di un punto di incontro con l'ecosistema mediale, tecnologico, culturale e sociale di Twitch, come dimostrato dal caso di Adriana Chechik e dalle teorie di espansione della pornosfera. Infine, la parte iniziale del presente capitolo ha cercato di raccogliere i contributi più recenti di teorici dei media nel cercare di individuare e definire le forme di parallelismo, sovrapposizione e contaminazione tra contenuti videoludici e pornografici nell'ecosistema di Twitch, riportando l'attenzione sul tema del corpo con lo scopo unico di indagare gli aspetti della cultura del gioco video in diretta correlati alla rappresentazione e percezione del corpo, attraverso lo studio dell'audience che fruisce di questo tipo di contenuti.

Le motivazioni che hanno spinto l'indagine di tali tematiche in un cluster specifico come quello di Tomodachi Crew sono molteplici. Come menzionato più volte, la ricerca sul campo condotta in fase di progettazione nell'estate 2020 ha portato all'affermazione del nome di Dario Moccia e dei suoi affiliati come un potenziale territorio da investigare: l'osservazione di carattere partecipante durata sei mesi dal primo sondaggio – ed estesa ai tre anni di lavoro – si è dimostrata determinante – in questo lasso di tempo, gli streamer del gruppo sono stati oggetto di dialoghi affini ai temi di indagine della ricerca, tra cui il rapporto tra “forme di piacere” ludiche e pornografiche, l'impatto del game live streaming sull'industria pornografica e l'ambiguità generata dalle modalità di

rappresentazione del corpo su Twitch.<sup>830</sup> Dalle conversazioni avviate dagli streamer e dal dibattito generale che ha attraversato la rete negli anni di forte crescita dei fenomeni di game live streaming e sex work, è emersa l'assenza di una teoria che potesse tentare di comprendere l'andamento di processi del tutto contemporanei e in costante sviluppo che ruotano intorno al concetto di corpo. Nonostante il primo sondaggio elaborato e distribuito nel mese di luglio 2020 tenesse conto degli intenti di sviluppare una ricerca che avesse come scopo la formulazione teorica, sin dalle settimane conseguenti alla prima raccolta dati è risultata necessaria l'applicazione di un metodo di ricerca che avesse come fine la teorizzazione. I primi dati raccolti hanno evidenziato gli interessi (del pubblico e dei creatori di contenuti su Twitch) di fare luce sulla perturbazione culturale e sociale in corso, in grado di evidenziare forti connotazioni tra game live streaming e pornografia. Parallelamente,<sup>831</sup> cercando di esplorare il fenomeno da un punto di vista accademico, secondo le ricerche in corso o concluse, è emersa la totale assenza di teorie preesistenti e dunque la possibilità di formularne una ad-hoc.

È stato dunque avviato un percorso di valutazione di modelli teorici di indagine in grado di unire la ricerca quantitativa e qualitativa allo scopo di generare una teoria o un framework teorico in riferimento ai temi dello studio. In tal senso, non è mai stata presa in considerazione l'eventualità di condurre una ricerca di carattere quantitativo e quindi meramente statistica e descrittiva. Come osservano Paul Leedy e Jeanne Ormrod, la ricerca quantitativa è specifica nell'indagine e nella sperimentazione, in quanto si basa su teorie esistenti: essa mantiene l'assunto di indipendenza rispetto al ricercatore – i dati sono utilizzati per misurare oggettivamente la realtà.<sup>832</sup> La ricerca quantitativa crea un significato attraverso l'oggettività dei dati raccolti: può essere impiegata in risposta a domande relazionali sulle variabili in un dato studio con l'intento di stabilire, confermare o convalidare relazioni in corso in un dato contesto e di sviluppare generalizzazioni che contribuiscano alle teorie preesistenti.

---

<sup>830</sup> La scelta di osservare un determinato caso rispetto a un altro ha lasciato spazio a potenziali problematiche di indagine, non escludendo che nel corso dei tre anni di ricerca il tema del presente lavoro potesse subire variazioni, a causa della natura della piattaforma considerata e delle dinamiche che influenzano il comportamento di streamer e fruitori. I cambiamenti della piattaforma e dei comportamenti di chi la abita, si presentano su livelli differenti: possono essere dovuti a trend del momento – quali la nascita di piattaforme e servizi concorrenziali o la comparsa di nuovi streamer nel mediascape di Twitch – o all'aggiornamento delle normative che regolano la piattaforma – le quali influiscono direttamente sulla produzione e fruizione di contenuti. Ne consegue che la continua esplorazione e osservazione di Twitch è stata e sarà essenziale per circoscrivere future ed ulteriori analisi, identificando e distinguendo temi, processi e comportamenti statici e/o dinamici in cui ristagnano le attività del pubblico.

<sup>831</sup> La ricerca condotta e riportata in questo elaborato si avvale del principio di Comparazione Costante e Simultaneità proprio del modello *Grounded Theory*, per l'indagine sul campo è accompagnata dalla ricerca letteraria e accademica.

<sup>832</sup> Cfr. Leedy P., Ormrod J., *Practical research: Planning and design*, Upper Saddle River, New Jersey, 2001.

Uno studio tipicamente quantitativo prevede la formulazione di un'ipotesi e della relativa domanda di ricerca, la revisione della letteratura preesistente e l'analisi dei dati numerici raccolti. Nei suoi studi sulle metodologie di ricerca, John Creswell scrive che le ricerche quantitative impiegano strategie di indagine come i sondaggi e raccolgono dati statistici a mezzo di strumenti predeterminati, generando risultati predittivi, esplicativi e confermativi.<sup>833</sup> L'autore sostiene che la ricerca quantitativa sia tripartita in quanto esplorativa, sperimentale e comparativa. Nel primo caso si ha a che fare con un metodo di ricerca che esamina la situazione, così come esiste nel suo stato attuale, prevedendo l'identificazione degli attributi di un particolare fenomeno sulla base di una sua osservazione o esplorazione. In seconda istanza, nella ricerca quantitativa sperimentale, il ricercatore indaga il trattamento di un intervento nel gruppo di studio e ne misura i risultati numerici associati a variabili predeterminate. Infine, con la ricerca comparativa il ricercatore esamina come le variabili indipendenti siano influenzate dalle variabili dipendenti e implica relazioni di causa ed effetto tra le suddette. In breve, se la ricerca quantitativa risponde a un obiettivo di rilevazione dei dati necessari – ma limitati – a descrivere e spiegare i fenomeni studiati muovendo dall'assunto della loro oggettività, la ricerca qualitativa risponde all'obiettivo di assegnare un significato ai fenomeni sociali osservati, rendendoli così riconoscibili e comprensibili nelle loro manifestazioni.

Sulla base di queste considerazioni è stato necessario distaccarsi dai metodi di ricerca quantitativi a favore di un'indagine qualitativa pur mantenendo ed integrando gli strumenti di raccolta dati quantitativi. Di conseguenza, la direzione intrapresa dal presente studio prevede un approccio di carattere misto alla metodologia di ricerca, associando e coadiuvando metodi quantitativi e qualitativi. In un primo momento, è stata considerata la possibilità di applicare unicamente un metodo di osservazione etnografico, ciò che Dhiraj Murphy definisce – in ambito sociologico – come strumento che consente di registrare i comportamenti dei partecipanti nel loro ambiente, comunità o contesto sociale “con il fine di tentare di cogliere la prospettiva degli abitanti di dato contesto pur rimanendo osservatori esterni, combinando le due visioni (*emica* e *etica*)”.<sup>834</sup> In altre parole, si tratta di un'osservazione che si fa man mano più focalizzata e che rimane finalizzata a produrre concettualizzazioni dei processi in esame, più che dettagliate descrizioni.

Applicando tale metodologia, l'osservatore non è un passivo recettore di dati, ma seleziona lo sguardo per posarlo su episodi e scene rilevanti, collegate alla motivazione d'indagine principale e

---

<sup>833</sup> Cfr. Creswell J. W., *Research design: Qualitative and quantitative approaches*, SAGE Publications, California, 1994.

<sup>834</sup> Cfr. Murthy D. “Digital Ethnography: An Examination of the Use of New Technologies for Social Research. *Sociology*”, vol. 42, n. 5, 2006, pp. 837-855.

al progresso sociale di base, per intuire le categorie centrali della teoria emergente. Il ricercatore non è dunque estraneo, ma assume un punto di vista partecipe, divenendo ingranaggio stesso dell'azione e della situazione: non resta in disparte a trarre conclusioni, ma entra nei meccanismi della vicenda in maniera più radicata e profonda, salvaguardando comunque lo sguardo critico.<sup>835</sup> Tutto questo è ripagato da una compartecipazione che esplicita meglio i conflitti, non relegandoli sullo sfondo di una trattazione teorica e astratta, ma chiamando in causa le dinamiche personali fra oggetto e soggetto, mettendo al centro l'attore sociale e le forme della sua interazione proprio come vuole il nome della disciplina – etnografia: scrivere, descrivere, il popolo.

L'etnografia è una metodologia che mira a comprendere e descrivere dettagliatamente la cultura e il comportamento di un gruppo sociale specifico attraverso l'osservazione partecipante e l'interazione diretta con i partecipanti. L'etnografo immerso nella comunità raccoglie dati attraverso l'osservazione, interviste e documenti, cercando di cogliere il significato culturale dei comportamenti e delle pratiche sociali con l'obiettivo ultimo di ottenere una descrizione approfondita e ricca dell'esperienza dei partecipanti. Nel contesto del presente studio, il metodo etnografico si sarebbe prestato per formulare un apparato descrittivo alla stregua di quello elaborato da ricerche precedenti, senza però entrare nel merito di una formulazione teorica basata sui dati raccolti, ma limitandosi a riportandoli e descrivendoli.

L'opzione di applicazione di tale metodo è stata dunque scartata a favore di un'indagine di carattere misto, approfondendo quanto più possibile le attività comportamentali dello spettatore-videogiocatore secondo punti di vista inediti. D'altra parte, la concezione di un *mixed method* a partire dalla *Grounded Theory* ha consentito di concentrarsi sull'elaborazione di teorie o concetti emergenti direttamente dai dati raccolti, includendo la stessa tipologia di osservazione partecipante prevista dal metodo etnografico e l'indagine statistica tipica della ricerca quantitativa. Invece di partire da ipotesi o teorie predefinite, i ricercatori che impiegano strategie *grounded* utilizzano un approccio induttivo, consentendo ai dati di guidare il processo di sviluppo teorico: questi sono analizzati attraverso un processo iterativo di codifica, categorizzazione e sviluppo concettuale, al fine di identificare i modelli, le relazioni e le teorie che emergono dai dati stessi.

Risulta necessario indicare nuovamente la differenza terminologica tra *Grounded Theory* e *Grounded Theory Approach*: se nel primo caso si ha a che fare con una metodologia di ricerca qualitativa che si concentra sull'induzione di teorie direttamente dai dati, nel secondo caso si fa riferimento a una famiglia di metodologie di ricerca basate sui principi fondamentali della

---

<sup>835</sup> Cfr. Aprile F., "Etnografia 2.0: gli strumenti del digitale", *Medium*, 2019.

*Grounded Theory*, che include approcci alla ricerca di carattere misto – *mixed methods*. L'espressione *Grounded Theory Approach* è dunque intesa nel presente elaborato per indicare l'applicazione di una prospettiva teorica sociale, in cui il ricercatore interagisce con i dati e costruisce teorie attraverso un processo di analisi costante, iterativo e sistematico. Nelle pagine che seguono è dunque illustrata nel dettaglio la ricerca qualitativa *Grounded Theory* implementata nel presente studio oltre la definizione originale formulata da Glaser e Strauss,<sup>836</sup> includendo strumenti di indagine quantitativa e applicandosi ad un contesto fortemente visuale, definendosi quindi come *Visual Grounded Theory Approach*.

### *Visual Grounded Theory Approach*

Il *Grounded Theory Approach* è stato concepito dai due sociologi americani Barney Glaser e Anselm Strauss, ed è qui applicato in misura delle evoluzioni e applicazioni nel contesto dei visual studies contemporanei. Come scrive Jerry W. Willis nel suo manuale di ricerca qualitativa, questo approccio si realizza partendo da una domanda o da un problema: “la ricerca che ne deriva comporta una serie di fasi di analisi dei dati per passare dai dati grezzi alle risposte o soluzioni proposte”.<sup>837</sup> In altre parole, trattasi di un approccio multi-caso in cui si estraggono dati da un gruppo di partecipanti, ne è condotta una prima analisi e nuovamente se ne raccolgono altri, allo scopo di perfezionare e scolpire la teoria o il modello sviluppato.<sup>838</sup>

Nel suo studio sui modelli di ricerca qualitativi, Shahid Kahn osserva che il *Grounded Theory Approach* si basa sull'osservazione e sull'interpretazione di diversi oggetti e soggetti di studio da parte degli individui, immortalandone la percezione in un dato contesto.<sup>839</sup> I modelli di ricerca qualitativi includono però molteplici punti di ingresso all'analisi di un contesto e del conseguente comportamento degli individui che lo abitano; sono di seguito riportati i cinque principali modelli di ricerca qualitativa, di cui sono osservate le modalità di applicazione in modo tale da motivare al

---

<sup>836</sup> Cfr. Glaser B., Strauss A., *La scoperta della grounded theory. Strategie per la ricerca qualitativa*, Armando Editore, Roma, 2009.

<sup>837</sup> Willis W. J., *Foundations of Qualitative Research*, Sage Publications, Oxford, 2007, p. 310.

<sup>838</sup> Secondo Willis, la ricerca qualitativa – impiegante la *Grounded Theory* o meno – si affida a sei fasi: raccolta dei dati; analisi dei dati; raccolta dati da un altro caso; applicazione il modello al nuovo caso; revisione del modello; ripetizione delle prime quattro fasi più volte, integrando casi differenti. Lo studioso puntualizza che gli studi che impiegano il *Grounded Theory Approach* non si spostano necessariamente su un nuovo caso per ogni ciclo di raccolta dati: possono prevedere l'estrazione di ulteriori dati nello stesso contesto. Cfr. Willis W. J., *ibidem*.

<sup>839</sup> Cfr. Khan S., “Qualitative Research Method: Grounded Theory”, *International Journal of Business and Management*, vol. 9, 2014, pp. 224-233.

meglio la scelta del *Grounded Theory Approach* – in un’accezione *mixed* e visuale – per il presente studio.<sup>840</sup>

Tabella 13. Modelli di ricerca qualitativa

	<b>Narrative Research</b>	<b>Fenomenologia</b>	<b>Grounded Theory</b>	<b>Etnografia</b>	<b>Studio di caso</b>
<b>Focus</b>	Esplorazione della vita di un individuo	Comprensione dell’essenza delle esperienze.	Sviluppo di una teoria fondata su dati raccolti sul campo.	Descrizione e interpretazione e di una cultura condivisa.	Descrizione di un caso specifico.
<b>Problema adatto per l’analisi</b>	Esigenze di racconto delle esperienze individuali.	Necessità di descrivere l’essenza di un fenomeno vissuto.	Necessità di fondare una teoria sul punto di vista dei partecipanti.	Esposizione dei modelli condivisi da una stessa cultura.	Comprensione di uno o più casi.
<b>Disciplina di riferimento</b>	Antropologia, letteratura, storia, psicologia, sociologia.	Filosofia, psicologia, pedagogia.	Sociologia.	Antropologia e sociologia.	Psicologia, legge, scienze politiche, medicina.
<b>Unità di analisi</b>	Uno o più individui.	Uno o più individui che condividono la stessa esperienza.	Fenomeni e processi di interazione tra individui.	Gruppi di individui di una stessa cultura.	Evento o attività che coinvolge più di un individuo.
<b>Modalità di raccolta dati</b>	Documenti, interviste.	Documenti, interviste, osservazione.	Interviste con gruppi di partecipanti.	Osservazioni, interviste.	Interviste, osservazioni, documenti.
<b>Modalità di analisi dati</b>	Analisi dei dati in ordine cronologico al fine di costruire una “storia” del problema.	Analisi mirata all’individuazione di affermazioni significative condivise dagli individui.	Analisi condotta mediante codifica aperta, codifica assiale e codifica teorica.	Analisi dei dati a fine descrittivo secondo temi ricorrenti.	Analisi mediante descrizione approfondita di temi ricorrenti nel caso.
<b>Output</b>	Narrazione relativa alla vita di uno o più individui.	Descrizione e sintesi dell’esperienza.	Costruzione di una teoria illustrabile.	Descrizione di un gruppo culturale.	Rappresentazione dettagliata di uno o più casi.

Da una prima osservazione della tabella è possibile individuare caratteristiche peculiari dei singoli metodi e modelli di ricerca qualitativa, così come illustrato nel paragrafo precedente in merito all’etnografia digitale. Tuttavia, molteplici studi hanno individuato la possibilità di condividere

<sup>840</sup> La costruzione della tabella è stata conseguente alla distinzione e categorizzazione eseguita da Carrie Williams nel suo studio del 2007. Cfr. Williams C., “Research Methods”, *Journal of Business & Economic Research*, vol. 5, n. 3, 2007, pp. 65-72.

approcci di indagine tra differenti modelli di ricerca qualitativa e quantitativa, nella direzione dei cosiddetti “modelli misti” o “metodi misti” – *mixed methods*.<sup>841</sup> Williams riporta che Johnson e Onwuegbuzie sono tra i primi a discutere gli approcci alla ricerca di carattere misto, emersi alla fine del ventunesimo secolo: gli autori scrivono che questa modalità di studio fornisce ai ricercatori un'alternativa alla convinzione che gli approcci di ricerca quantitativi e qualitativi siano incompatibili e che, di conseguenza, i loro metodi associati “non possano e non debbano essere mescolati”.<sup>842</sup>

Mediante un *mixed method* è possibile incorporare modelli di raccolta e analisi dei dati provenienti dagli approcci di ricerca quantitativi e qualitativi in un unico studio: i ricercatori raccolgono o analizzano non solo i dati numerici, come è consuetudine per la ricerca quantitativa, ma anche i dati empirici, al fine di rispondere alle domande di ricerca definite per un particolare studio – ad esempio, per raccogliere un mix di dati, i ricercatori potrebbero distribuire un sondaggio contenente domande a risposta chiusa per raccogliere i dati quantitativi, e condurre un'intervista con domande a risposta aperta per raccogliere i dati qualitativi. Abbas Tashakkori e Charles Teddlie sostengono che l'approccio alla ricerca con metodi misti è un'estensione e non una sostituzione degli approcci quantitativi e qualitativi alla ricerca sopraesposti, poiché questi ultimi continueranno a essere utili e importanti. L'obiettivo dei ricercatori che impiegano un *mixed method* è quello di trarre vantaggio dai punti di forza e minimizzare le debolezze degli approcci di ricerca quantitativi e qualitativi.<sup>843</sup>

Ne consegue che i punti di forza e debolezza associati ai singoli approcci di ricerca non sono assoluti ma relativi al contesto alla modalità con i cui il ricercatore intende affrontare il fenomeno o l'oggetto di studio – se il ricercatore intende fornire una visione approfondita di un fenomeno, potrebbe pensare di selezionare un campione piccolo ma informativo, dunque impiegare la statistica per quantificare i risultati, come punti di forza da combinare in un unico studio di ricerca. Lo studio di Williams si conclude sostenendo che grazie alla capacità di progettare ricerche che combinano metodi di raccolta e analisi dei dati, i ricercatori sono in grado di testare e costruire teorie così come

---

<sup>841</sup> È il caso del presente studio che, come sarà possibile realizzare nel successivo paragrafo, si basa sul *Grounded Theory Approach* integrando modalità di raccolta dati di carattere quantitativo. Cfr. Tashakkori A., Teddlie C. (A cura di), *Mixed methodology: Combining qualitative and quantitative approaches*, SAGE Publications, California, 1998; Sale J. E., Lohfeld L. H., Brazil K., “Revisiting the quantitative-qualitative debate: Implications for mixed-methods research”. *Quality & Quantity Journal*, vol. 36, n. 1, 2002, pp. 43-53; Tashakkori A., Teddlie C. (A cura di), *Handbook of mixed methods in social & behavioral research*, SAGE Publications, California, 2003.

<sup>842</sup> Johnson R. B., Onwuegbuzie A. J., “Mixed methods research: A research paradigm whose time has come”, *Educational Researcher*, vol. 33, n. 7, 2004, p. 14.

<sup>843</sup> Cfr. Tashakkori A., Teddlie C. (A cura di), *op. cit.*

previsto dalla *Grounded Theory*.<sup>844</sup> In altre parole, l'approccio alla ricerca con *mixed methods* dimostra che le dimensioni quantitative e qualitativa sono compatibili e complementari, offrendo ai ricercatori la possibilità di progettare un unico studio che risponda a domande sia sulla natura complessa del fenomeno dal punto di vista dei partecipanti sia sulla relazione tra variabili misurabili e quantificabili, con l'obiettivo di indagare, prevedere, esplorare, descrivere, comprendere e teorizzare tale fenomeno.

Al fine di comprendere le modalità e forme di impiego del metodo misto nel presente studio è necessario capire quale sia la teoria alle spalle della metodologia *Grounded Theory*, che si configura come elemento alla base della ricerca qui condotta. In tal senso, il testo di Massimiliano Tarozzi è preso come riferimento per lo studio teorico della *Grounded Theory*, a cui segue l'integrazione con ricerche contemporanee nell'ottica della formulazione del metodo misto impiegato come framework di indagine. Nel loro volume *Discovery of Grounded Theory*,<sup>845</sup> pubblicato nella seconda metà degli anni Sessanta, la coppia di sociologi formata da Glaser e Strauss fornisce la prima formulazione di un innovativo metodo per la ricerca qualitativa – la *Grounded Theory* – definita in quanto “metodo generale di analisi comparativa e insieme di procedure capaci di generare (sistematicamente) una teoria fondata sui dati”.<sup>846</sup> In altri termini, si definisce in quanto *techné* per trattare i dati della ricerca empirica: può essere considerata uno sguardo teorico sulle tecniche di raccolta e analisi, così come un insieme di procedure e di strumenti concreti per raccogliere e analizzare dati.

Come evidenziato nelle pagine precedenti, lo scopo ed esito della strategia *Grounded Theory* è la formulazione di una teoria capace di chiarire, specificare ed esplicitare la realtà presa in esame. Tarozzi osserva il significato del nome del metodo stesso: “*grounded* significa ‘radicato, basato su’, ma anche ‘incagliato, tenuto a terra’”.<sup>847</sup> Il fondamento nei dati di una teoria *grounded* presenta dunque qualcosa di carnale, di materico, vitale nell'esperienza dei fatti: questa natura, il suo radicamento, è ciò che consente alla teoria prodotta di avere una valenza pratico-operativa marcata – e di avere utilità pratica. Sebbene il presente studio proponga un'aderenza relativa ai canoni dettati dalla *Grounded Theory* in vista di un metodo misto, è importante richiamare i tratti caratterizzanti di questo approccio, fondamentali per poter effettivamente parlare di *Grounded Theory*.

---

<sup>844</sup> Cfr. Williams C., *op. cit.*

<sup>845</sup> Cfr. Glaser B., Strauss A., *La scoperta della grounded theory. Strategie per la ricerca qualitativa*, Armando Editore, Roma, 2009.

<sup>846</sup> *ivi*, p. 38.

<sup>847</sup> Tarozzi M., *Che cos'è la grounded theory*, Carocci Editore, Roma, 2008, p. 23.

Tabella 14. Tratti caratterizzanti del Grounded Theory Approach

Esplorazione	Intesa in quanto esplorazione di un processo o di un fenomeno, la peculiarità della <i>Grounded Theory</i> , pur partendo dal linguaggio e dai significati, è quella di cercare regolarità di tipo concettuale tra i fenomeni da analizzare. I suoi esiti forniscono un'interpretazione teorica densa di quanto avviene in un certo fenomeno – oggetto o soggetto di studio. Trattasi di un metodo particolarmente adatto all'esplorazione dei processi sottostanti a fenomeni e dinamiche colte nel loro contesto, puntando a far emergere i processi sociali di base sottesi ai casi indagati.
Campionamento teorico	Procedimento tipico, è definito in quanto modalità rigorosa per risolvere il problema della validità scientifica del campionamento della ricerca qualitativa. Il campione non si forma a priori ma nel corso della ricerca, seguendo le lacune della teoria emergente per arrivare a saturare le categorie, raccogliendo dati presso soggetti ed in contesti che presentano le caratteristiche sulle quali la teoria emergente è ancora debole.
Simultaneità	Relativamente alla raccolta e analisi dei dati, il campionamento teorico è possibile solo in ragione del fatto che queste avvengano simultaneamente. Ne consegue la necessità di accompagnare costantemente la riflessione analitica con periodici ritorni sul campo.
Comparazione costante	Ad ogni livello di analisi è necessario confrontare i dati costantemente, generando etichette sin dalla prima codifica, definendo eventi e categorie. La costante comparazione invita a porre continuamente domande circa dati e vari livelli di analisi. Le domande favoriscono il progredire della comprensione concettuale dei fenomeni studiati.
Codifica	La teoria emergente deve essere radicata nei dati e il percorso di costruzione teorica deve poter essere sempre tracciato, in modo da giustificare ed esplicitare in maniera trasparente la sua connessione con i dati da cui è stato generato. In tal senso è necessaria la costruzione di una codifica a partire dai dati.
Concettualizzazione	Poiché l'esito dell'applicazione della <i>Grounded Theory</i> è la generazione di una teoria, l'operazione fondamentale che è chiamata in causa è la concettualizzazione, e non la descrizione, come avviene in altre tipologie di ricerca qualitativa.
Report	L'intero processo di analisi a mezzo della <i>Grounded Theory</i> prevede la produzione di memo e diagrammi: si scrive la storia teorica del processo analitico, si traccia la mappa del percorso svolto e si individuano le direzioni da prendere in futuro. Rappresentano materiale estremamente ricco che accompagna e stimola la produzione teorica, ma che non trova traccia visibile nel prodotto finale.

Secondo i due autori americani, la *Grounded Theory* non si limita a raccogliere dati e analizzarli per verificare o falsificare teorie preesistenti, ma costruisce creativamente e rigorosamente una teoria, a partire dai dati in grado di spiegare i fenomeni indagati. Ne consegue che “la teoria fondata deve essere aderente ai dati (*fit*), rilevante (*relevant*), deve funzionare (*work*) ed essere modificabile (*modifiability*)”.<sup>848</sup> Nel primo caso, è sottolineata la necessità per ogni teoria fondata di essere adeguata, conforme con i dati raccolti secondo un criterio di aderenza che si applica

<sup>848</sup> *ivi*, p. 112.

automaticamente – i dati che non si accordano (casi negativi) sono segno di una mancanza di saturazione o divengono semplicemente lo stimolo per estendere la ricerca e correggerla. Nel secondo caso, il concetto di rilevanza ricorda che la teoria deve essere rilevante per l'area di indagine a cui si riferisce, rispettando due criteri centrali: possedere potere esplicativo ed essere concettualmente densa. Solo in questo modo la teoria può funzionare, poiché spiega effettivamente ciò che accade in una determinata area o fenomeno oggetto di studio: se la teoria prodotta è significativa e rilevante, allora il ricercatore può riconoscersi nei risultati – adeguati ai contesti in cui sono stati generati. Infine, una teoria *grounded* ha la caratteristica di durare nel tempo, pur restando un processo in continuo movimento: l'emergere di nuovi dati, nuovi contesti applicativi, cambiamenti strutturali o storici inducono a modificare costantemente una data teoria, anche se il processo di base rimane sostanzialmente immutato – modificare la teoria non significa sottrarre validità alla ricerca, falsificarla o considerarla superata.<sup>849</sup> Una volta delineata la struttura e le caratteristiche richieste dalla teoria generata dal modello in esame, seguendo il percorso analitico enunciato nella tabella soprastante, sono di seguito esposti singolarmente i tratti caratterizzanti il modello *Grounded Theory*.

### Esplorazione

Glaser e Strauss sostengono che la ricerca di regolarità di tipo concettuale nei fenomeni osservati, nasce come esigenza della ricerca qualitativa a fronte dei consolidati metodi della ricerca sociologica, “che difficilmente possono intercettare l'intensità, la profondità e la drammaticità delle esperienze esplorate con la *Grounded Theory*: occorre andare sul campo per raccogliere dati densi e ricchi”.<sup>850</sup> Nel momento della pubblicazione del saggio, l'opzione per un approccio qualitativo nella raccolta dati sul campo rappresenta una scelta innovativa e necessaria, in grado di rispondere alle specifiche richieste di una domanda di ricerca ampia (ma non riducibile), complessa (ma non semplificabile) e scomoda (ma degna di essere esplorata).

In tal senso, gli autori e gli studiosi che si sono occupati nel tempo di *Grounded Theory* concordano nell'affermare che le fasi e i passaggi che ne descrivono il processo di ricerca non sono da intendersi come definitive ed univoche: il percorso è incerto, non programmabile in anticipo e non riducibile a rigide sequenze procedurali, richiedendo una sapienza non programmabile che aiuti ad

---

<sup>849</sup> Le quattro caratteristiche teorizzate da Glaser e Strauss sono riprese in studi successivi sulle modalità di applicazione e teorizzazione della *Grounded Theory*. Cfr. Bryant A., Charmaz K., *The SAGE Handbook of Grounded Theory: Paperback Edition*, SAGE Publications, California, 2010; Charmaz K., *Constructing Grounded Theory*, SAGE Publications, California, 2014.

<sup>850</sup> Glaser B., Strauss A., *op. cit.*, p. 54.

affrontare l'imprevisto.<sup>851</sup> Il primo punto di ingresso per l'analisi è l'identificazione di un'area di indagine, sia essa un fenomeno sociale, un processo o una serie di attività e pratiche in corso di manifestazione. Un approccio *Grounded Theory* non trova dunque il punto di origine in ipotesi da testare desunte da un'analisi della letteratura o da precedenti lavori empirici: può partire da obiettivi specifici e focalizzati, prendendo le mosse dal desiderio o dalla necessità di esplorare un'area di indagine, assunta in tutta la sua globalità e complessità, senza ridurla a poche variabili controllabili o ad una domanda di ricerca eccessivamente puntuale. Ne consegue che la domanda di ricerca all'inizio di un itinerario *grounded* è una domanda generativa, aperta, non eccessivamente focalizzata: si configura nella formula, ben espressa da Glaser, del *what's going on here?* – “cosa sta succedendo qui?”.

Il problema di ricerca nella sua formulazione precisa non può essere definito chiaramente in anticipo, poiché rischia di forzare i dati; partendo da domande di ricerca definite e focalizzate, la ricerca diviene descrittiva e di tipo verificazionista, trovando nelle categorie conferma a idee preconette più o meno implicite nella domanda iniziale.<sup>852</sup> Nuovamente, Tarozzi e Charmaz – nei rispettivi studi – concordano nell'affermare che i due assi che muovono la scelta di un tema e consolidano la motivazione alla ricerca sono un interesse personale profondo ed una solida conoscenza di un dato argomento. In particolare, seguendo tale criterio, Tarozzi scrive che “per alimentare la motivazione, ed affrontare difficoltà e imprevisti, è fondamentale che il ricercatore sappia sempre dare una risposta alla domanda ‘*ma chi me l'ha fatto fare?*’”.<sup>853</sup>

Il suggerimento dell'autore è quello di scegliere il tema in un'area di indagine duratura, che continuamente si ripropone nei vari ambiti di ricerca cui si è chiamati a lavorare: il ricercatore deve avere esperienza diretta del tema o dell'area, in grado di formare saperi e competenze che possono aiutare nella formulazione dell'impianto di ricerca e della conduzione dello studio. Inoltre, poiché la domanda non deve essere focalizzata sin dal principio, la scelta del tema può essere suggerita dagli stessi partecipanti, grazie all'indicazione del loro *main concern* – principale preoccupazione: proporre un tema che rappresenti un problema per i detentori di interesse significa lasciare a loro il

---

<sup>851</sup> Secondo Tarozzi, il processo di ricerca può essere rappresentato da una forma a spirale, poiché alcuni passaggi sono ricorsivi e si presentano più volte a livelli crescenti di astrazione lungo le curve della spirale: “la forma indica una ricorsività virtuosa, un processo di sviluppo che, a partire da un dato punto di partenza, procede analiticamente ma non in modo costante e ordinato, ritornando regolarmente su alcuni passaggi ed affrontandoli ogni volta ad un livello più alto”. Cfr. Tarozzi M., *op. cit.*

<sup>852</sup> A tal proposito, Antoinette MacCallin esegue una disamina circa la corretta configurazione di studi *grounded*. Cfr. McCallin A.M., “Designing a grounded theory study: some practicalities”. *Nursing in Critical Care*, vol. 8, 2003, pp. 203-208.

<sup>853</sup> Tarozzi M., *op. cit.*, p. 67.

compito di selezionare ciò che è ritenuto rilevante in una determinata area, evitando il rischio di approcciare un tema con ipotesi preconcepite e con domande di ricerca elaborate in un contesto astratto e – eccessivamente – accademico.

John Cutcliffe scrive che una volta individuato il tema o l'area di indagine, si pone il problema della sua riduzione in una domanda che sia praticabile – *workable* – poiché concorrono due rischi: la semplificazione e la parzializzazione, rispettivamente il rischio di formulare una domanda di ricerca chiara e coerente con la letteratura, ma anche pregiudicata e preconcepita.<sup>854</sup> Sforzarsi di definire la domanda di ricerca aiuta a restringere il tema, a selezionare gli ambiti rilevanti dell'area di indagine. All'individuazione di una domanda di ricerca consegue la strutturazione di strumenti per la raccolta dati: i modelli di studio *grounded* considerano l'intervista semi-strutturata come strumento principale per l'indagine, ma non escludono l'impiego di osservazione partecipante e la raccolta di documenti e testi descrittivi.<sup>855</sup> Contestualmente si procede con la scelta dei soggetti di studio e l'accesso al campo, avviando la fase di campionamento teorico.

### Campionamento teorico

Il campionamento teorico richiede di partire da un primo gruppo di soggetti per poi ampliarlo progressivamente sulla base degli stimoli che provengono dai dati analizzati. Trovare i partecipanti e ottenere da loro il consenso alla partecipazione alla ricerca è dunque un'operazione complessa e delicata, elaborata man mano che la scelta dei soggetti è vincolata alle direzioni imposte dall'analisi e dall'osservazione. Tarozzi sottolinea che il processo di campionamento qualitativo si differenzia dal campionamento probabilistico tipico della ricerca quantitativa, poiché il suo obiettivo non è garantire la rappresentatività del gruppo di partecipanti rispetto all'intera popolazione – di un dato

---

<sup>854</sup> Vari elementi concorrono a alla formulazione della domanda di ricerca. Cutcliffe ne identifica quattro fondamentali: i vincoli del paradigma – in grado di fornire un'idea di scienza e di conoscenza scientifica accettabile da una determinata comunità scientifica; i vincoli della committenza – per cui una ricerca completamente libera è inconcepibile sia per la ricerca pura che per quella applicata; i vincoli etici del ricercatore – in base a cui il ricercatore è portato a formulare la domanda in modo non neutrale né oggettivo; i vincoli organizzativi – impattanti e legati alla disponibilità di risorse, tempo a disposizione, difficoltà di accesso al campo e possibilità di reclutare soggetti. Cfr. Cutcliffe J.R., "Methodological issues in grounded theory", *Journal of Advanced Nursing*, vol. 31, 2000, pp. 1476-1484.

<sup>855</sup> Contrariamente a ciò che avviene di norma nella ricerca sociale, che prevede un'analisi sistematica della letteratura scientifica sul tema preso in esame prima di iniziare uno studio empirico, le ricerche di *Grounded Theory* suggeriscono di andare subito sul campo a raccogliere ed analizzare dati. Un'analisi della letteratura preliminare creerebbe pre-comprensioni che rischierebbero di inibire l'emergere di intuizioni e la formulazione di categorie originali fondate sull'esperienza dei partecipanti. Proprio per questo Glaser e Strauss suggeriscono di posticipare la fase dell'analisi della letteratura: la rassegna della letteratura è condotta verso la fine del processo di ricerca, quando l'analisi è quasi completa e durante le fasi di scrittura dell'elaborato finale, in quanto fonte di dati aggiuntivi. L'analisi critica della letteratura è importante, ispessisce l'argomentazione teorica ed accresce la credibilità della ricerca – è importante far dialogare i risultati con la letteratura man mano che emergono, favorendo così il posizionamento della teoria ed evidenziando eventuali limiti o mancanze della letteratura esistente. Cfr. Glaser B., Strauss A., *op. cit.*

ambiente sociale –, ma è strettamente legato al processo di analisi.<sup>856</sup> Nel contesto della ricerca qualitativa, il campionamento teorico è guidato dalla necessità di esplorare e approfondire in modo mirato le lacune presenti nella teoria in oggetto.

Si tratta di un processo iterativo che mira a identificare nuove aree tematiche non ancora esplorate e a sospendere l'inclusione di nuovi partecipanti quando i dati raccolti risultano esaustivi, in un fenomeno noto come “saturazione”.<sup>857</sup> Questo approccio consente un'ottimizzazione delle risorse e del tempo impiegato rispetto al campionamento statistico, ma comporta la mancanza di una pianificazione predefinita per il numero di partecipanti, contesti e osservazioni, rendendo impossibile formulare in anticipo un dettagliato disegno di ricerca. Pertanto, premessa essenziale per condurre questo tipo di campionamento è quella di condurre simultaneamente la raccolta dati e l'analisi, cercando di rispondere alla domanda: “dove posso trovare ulteriori casi da utilizzare per la comparazione successivamente alla prima raccolta?”. I casi successivi sono selezionati sulla base delle suggestioni che provengono dalla teoria in corso di formulazione, e in particolare si cercano quelli rilevanti e che rispondono ad uno scopo teorico, sempre nell'intento di favorire costanti comparazioni. Il campionamento teorico non è solo uno strumento atto alla definizione di numerosità e delle caratteristiche dei partecipanti, ma diviene un mezzo versatile per l'analisi dei dati. Secondo un recente studio condotto da un gruppo di ricercatori australiano, il campionamento teorico aiuta a consolidare, supportare e rinforzare le categorie che si intuiscono interessanti ed evocative; delineare le proprietà di una categoria; individuare connessioni tra categorie e tra categorie e proprietà; colmare le lacune della teoria e vederne le variazioni possibili.<sup>858</sup>

---

<sup>856</sup> Cfr. Tarozzi M., *op. cit.*

<sup>857</sup> Il criterio per stabilire quando si può interrompere il campionamento teorico è detto saturazione: una categoria è satura quando non si presentano più dati ulteriori che sviluppino altre proprietà della categoria o suscitino nuove intuizioni teoriche. Per ottenere la saturazione si segue quanto il campionamento teorico suggerisce e quindi si lasciano emergere i casi negativi o devianti e le situazioni dissonanti rispetto alle categorie abbozzate, che potrebbero mettere in evidenza alcune lacune della teoria. Per Glaser e Strauss una categoria è satura quando non emergono nuovi dati riferiti ad una categoria; la categoria è ben sviluppata in riferimento alle proprietà, dimensioni e possibili variazioni; sono ben stilate e validate le relazioni tra categorie. Cfr. Glaser B., Strauss A., *op. cit.*; Aldiabat K. M., Le Navenec C., “Data Saturation: The Mysterious Step In Grounded Theory Method”, *The Qualitative Report*, vol. 23, n. 1, 2018, pp. 245-261.

<sup>858</sup> Si riporta brevemente la definizione di categoria secondo la strategia implementata dalla *Grounded Theory*. Le categorie rappresentano i principali elementi di analisi attraverso i quali i dati empirici sono organizzati, codificati e interpretati per sviluppare una teoria significativa e basata sui dati stessi. Le categorie emergono dal processo di analisi induttiva dei dati raccolti, senza preconcetti teorici predefiniti, permettendo così agli aspetti salienti e significativi dei dati di emergere in modo naturale. Le categorie sono costruite attraverso il costante confronto e l'analisi dei dati raccolti, e rappresentano le concettualizzazioni astratte di fenomeni specifici osservati nel contesto di studio – possono essere di natura descrittiva o concettuale, e ciascuna di esse contribuisce a dare forma alla teoria emergente. Cfr. Ligita T., Harvey N., Wicking K., Nurjannah I., Francis K., “A practical example of using theoretical sampling throughout a grounded theory study: A methodological paper”, *Qualitative Research Journal*, vol. 20, n. 1, 2020, pp. 116-126.

È fondamentale che i processi di raccolta dati e conseguente analisi propri del campionamento teorico avvengano parallelamente, poiché la prima codifica aiuta a precisare i temi da trattare nelle indagini successive ed è fondamentale per individuare le direzioni lungo le quali estendere il campione, definendo dunque il concetto di simultaneità.

### Simultaneità

Come summenzionato, nel contesto della metodologia *Grounded Theory*, il termine simultaneità denota l'approccio che sottolinea l'importanza di condurre contemporaneamente la raccolta, l'analisi e la teorizzazione dei dati durante l'intero processo di ricerca. In altre parole, questa strategia incoraggia i ricercatori a svolgere l'analisi dei dati in concomitanza con il loro rilevamento, piuttosto che procedere con un approccio sequenziale delle fasi di ricerca.<sup>859</sup> La simultaneità consente ai ricercatori di essere flessibili e adattarsi alle nuove informazioni emergenti nel corso dell'indagine: essa agevola l'affermazione di nuovi concetti e categorie direttamente derivati dai dati stessi, consentendo così ai ricercatori di sviluppare una teoria fondata sulle evidenze empiriche, e svincolata da preconcetti o ipotesi predefinite. Nell'ottica di una regolare raccolta e analisi di dati sul campo, si evince la necessità di una comparazione altrettanto costante, approccio richiede ai ricercatori di esaminare continuamente i dati e le informazioni emerse, al fine di individuare similitudini, differenze e pattern ricorrenti.

### Comparazione costante

Benché si tenda a dare una preponderanza ai dati di tipo verbali raccolti attraverso interviste, il modello *Grounded Theory* non fornisce indicazioni specifiche per la raccolta – sono svariati i tipi di dati che si possono utilmente collezionare per costruire una teoria fondata. Al fine di conseguire tale scopo, Glaser e Strauss individuano tre strumenti principali impiegati parallelamente: l'osservazione partecipante – strumento che consente di registrare i comportamenti degli individui nel loro ambiente, comunità o contesto sociale, con lo scopo di cogliere la prospettiva degli abitanti

---

<sup>859</sup> Cfr. Santos J. L. G., Cunha K. S., Adamy E. K., Backes M. T. S., Leite J. L., Sousa F. G. M., "Data analysis: comparison between the different methodological perspectives of the Grounded Theory", *Rev Esc Enferm USP*, vol. 52, 2018, pp. 1-9.

di un dato spazio, pur rimanendo osservatori esterni, combinando le due visioni (emica ed etica),<sup>860</sup> l'intervista – conversazione finalizzata che consente un'esplorazione in profondità di un certo tema e fa emergere il modo attraverso cui un partecipante dà senso alla propria esperienza, generando interpretazioni e collocando le affermazioni nel contesto che le ha generate;<sup>861</sup> l'analisi testuale – vi sono molteplici fonti di dati utili per costruire una teoria *grounded* e tra questi spiccano i dati di tipo documentale, testuale e, nel caso specifico del presente studio, di tipo visuale.

Successivamente all'elaborazione del primo studio sulla *Grounded Theory*, a questi tre strumenti se ne sono aggiunti altri, derivanti sia da strategie e metodi di analisi qualitativa che quantitativa, concepiti in quanto testi sollecitanti (*elicited*), in grado di coinvolgere i partecipanti nella produzione di dati scritti, come questionari a risposte chiuse o aperte e resoconti auto-biografici.

---

<sup>860</sup> Trattasi di un'osservazione che si fa man mano più focalizzata ed è sempre finalizzata a produrre concettualizzazioni dei processi in esame, più che dettagliate descrizioni. Secondo i principi dell'osservazione partecipante, l'osservatore non è un passivo recettore di dati, ma seleziona lo sguardo per posarlo su episodi e scene rilevanti, collegate alla preoccupazione principale dei partecipanti e al progresso sociale di base, per intuire le categorie centrali della teoria emergente. Impiegando tale tecnica, il ricercatore diventa parte del contesto d'esame stesso, partecipando attivamente alle attività, interagendo con i membri della comunità o del gruppo studiato e osservando gli eventi e le dinamiche che si svolgono sul campo. Il ricercatore impiega una prospettiva emica, cercando di comprendere il punto di vista e l'esperienza degli individui da dentro il loro contesto culturale e sociale, piuttosto che da un punto di vista esterno e distaccato. Questo coinvolgimento diretto permette di acquisire informazioni più ricche e approfondite, comprese quelle non sempre esplicite o consapevoli per i partecipanti stessi. Inoltre, l'osservazione partecipante implica il superamento della posizione di osservatore passivo e distante tipica di altre metodologie di ricerca: il ricercatore è coinvolto in attività quotidiane, incontri sociali, eventi rituali o cerimonie, immerso nel contesto in modo da cogliere le sfumature culturali, le dinamiche relazionali e i significati condivisi. Cfr. Bobbio L., Resta G., Venturini M., "La spiona, il parassita, l'ortodosso. Tre racconti di osservazione partecipante", *Rassegna Italiana di Sociologia, Rivista trimestrale fondata da Camillo Pellizzi*, vol. 2, 2001, pp. 309-322; Quarta S., *L'osservazione partecipante: uno strumento di conoscenza della complessità sociale*, Ledizioni, Milano, 2020.

<sup>861</sup> Come sarà possibile dimostrare nell'analisi dei dati esposta nel paragrafo successivo, i dati verbali ottenuti a mezzo di intervista esprimono ciò che è importante per i partecipanti e danno conto direttamente dei processi in atto nel contesto di indagine. In particolare, le interviste semi-strutturate consentono di formulare domande più focalizzate con lo scopo di stimolare la riflessione degli individui a partire da esperienze personali. L'intervista esplora e non interroga, lascia aperto un certo spazio per le divagazioni dell'intervistato, ma è sufficientemente focalizzata su un tema. Nel suo manuale sull'intervista qualitativa, Donatella Della Porta sostiene che l'intervistatore *grounded theorist* corre due rischi principali nel condurre il colloquio orale: fare domande superficiali che non consentono all'interlocutore di far emergere il senso della propria esperienza; fare domande che forzano e inducono le risposte e sovrappongono la propria visione a quella del soggetto. L'attenuazione di tali rischi si configura come un elemento di cruciale importanza, pertanto risulta fondamentale adottare una pianificazione meticolosa e una pratica di ascolto sensibile. La progettazione accurata delle domande e la loro formulazione con attenzione, insieme alla flessibilità e all'apertura nei confronti dei partecipanti, costituiscono punti essenziali per la conduzione di interviste qualitative. Parimenti significativo è il mantenimento di una relazione empatica e riflessiva con i soggetti intervistati, nonché l'adattamento del linguaggio impiegato in base alle esigenze dei partecipanti. Al cuore di tale processo risiede la capacità di ascolto, che richiede un approccio attivo e empatico, affinché gli intervistati si sentano confortati nell'esprimere le proprie esperienze – prive di qualunque (pre)giudizio. In tale ottica, le interviste sequenziali – focus group – ed intensive possono risultare preferibili rispetto a quelle singole. Inoltre, ogni ricercatore che si interfaccia con un *Grounded Theory Approach* deve tenere a mente l'importanza della registrazione e trascrizione delle interviste: ciò consente di restare più vicino possibile alle parole dei partecipanti; coglierne le sfumature che possono essere particolarmente rivelatrici; avere un feedback auto-riflessivo sul modo di condurre le interviste; mantenere la relazione empatica durante la conversazione, senza la preoccupazione di ricordare o di dover prendere appunti. Cfr. Della Porta D., *L'intervista qualitativa*, Laterza Editore, Roma, 2014.

Trattasi di dati aggiuntivi non irrilevanti, utili per far emergere la distanza tra il dichiarato e l'agito.<sup>862</sup> Qualsiasi tipologia di dato raccolto e collezionato dal ricercatore è soggetto ad analisi e, in particolare, a codifica.

### Codifica

Glaser e Strauss definiscono la codifica come il processo di analisi che si colloca all'incrocio tra i dati raccolti e la teoria prodotta da tali dati – vale a dire l'insieme delle procedure e delle tecniche che conducono alla concettualizzazione dei dati.<sup>863</sup> Quello di codifica è un processo più analitico che interpretativo, volto ad elaborare i dati empiricamente, con l'obiettivo di creare le categorie a partire dai dati. Pertanto l'analisi si articola intorno a tre momenti di codifica concettualmente progressivi e, a partire da essi, integra le categorie emerse e le riflessioni scaturite nel corso della loro elaborazione in una teoria coerente – in un certo senso la codifica è definibile come un processo di attribuzione di significati. Essa prevede tre fasi: la codifica iniziale, la codifica focalizzata e la codifica teorica.<sup>864</sup>

La codifica iniziale esplora analiticamente i dati, aprendoli in tutte le direzioni di senso possibili ed assegnando le prime etichette concettuali: definita anche codifica aperta, questa connotazione porta con sé due significati – da una parte è aperta perché il ricercatore si mantiene aperto ai dati, pronto ad accogliere le sollecitazioni che da essi provengono, dall'altra è aperta nel senso che mira ad aprire (*to open up*) i dati e ad esplicitare frammenti di testo per far emergere tutti i significati possibili. La codifica iniziale è dunque caratterizzata da un'aderenza meticolosa alle parole dei partecipanti o ai testi/documenti osservati, e impiega il più possibile le parole stesse degli intervistati: obiettivo di questa fase è esplicitare alcuni concetti, espressi da categorie anche non

---

<sup>862</sup> Lo studio condotto nel presente elaborato presenta l'integrazione di questa seconda tipologia di dati, usata come primo metodo di sondaggio del campo di indagine. Nonostante ciò, difficilmente tali dati secondari possono essere considerati sufficienti a condurre un'analisi *grounded*: trattasi di utili dati complementari a dati osservativi o trascrizioni di interviste, e possono rappresentare stimoli per condurre interviste in cui, a partire dai testi, si chiede ai partecipanti di tematizzare il significato delle affermazioni lì espresse.

<sup>863</sup> Cfr. Glaser B., Strauss A., *op. cit.*

<sup>864</sup> Cfr. Holton J. A., *The Grounded Theory Review: An international journal*, Sociology Press, California, 2005.

sature o non ancora completamente sviluppate.<sup>865</sup> La codifica aperta implica la comparazione costante di accadimenti: non si riduce all'analisi testuale, ma coglie anche episodi espressi nelle trascrizioni, colti nelle osservazioni o registrati nel diario di ricerca. La codifica iniziale si conclude con l'evidenziazione di alcuni concetti – che in questa fase sono “fenomeni etichettati” –, categorie abbozzate e non ancora sature.

Il materiale analitico a questo punto è composto da un numero variabile di codificazioni tratte dall'analisi aperta dei testi, e alcune riflessioni contenute nei memo che hanno accompagnato la codifica. In particolare, nel presente studio la codifica aperta utilizza le parole stesse dei partecipanti per dare un nome ai concetti: si tratta di una strategia che aiuta a preservare la ricchezza di significato che i partecipanti assegnano al proprio agire e alle proprie visioni, e al tempo stesso previene il rischio di irrigidimento ed impoverimento entro un lessico tecnico-accademico.<sup>866</sup>

Successivamente, la codifica focalizzata si occupa di analizzare elementi concettuali comuni sottesi a porzioni più ampie di testo ed organizza e sintetizza i dati abbozzando le categorie e raggruppandole in macro-categorie. Nel corso della codifica focalizzata inizia la fase di concettualizzazione – si possono identificare due processi principali in questa fase: individuazione di macro-categorie – trattasi di concetti più ampi, temi salienti che sono in grado di interpretare più estesamente ampie porzioni di dati, si presentano più frequentemente, con maggiore intensità e si staccano dal piano descrittivo; collegamento tra categorie – processo definito anche “codifica assiale”,<sup>867</sup> confronto comparativo tra le categorie emerse, interrogandosi circa le condizioni, le dimensioni e le circostanze in cui si presenta ciascuna categoria.

In questa fase è opportuno nominare o etichettare le categorie emerse con termini ed espressioni che ne esprimano dinamicamente il movimento e la traiettoria di significato che si vuole evidenziare.

Una procedura tipica della *Grounded Theory* è la codifica “in vivo”, che utilizza le parole stesse dei

---

<sup>865</sup> La trascrizione delle interviste è parte della codifica: è innanzitutto necessario leggere e ri-leggere tutti i testi, e i dati raccolti, in questo modo non si rischia di perdere il contesto linguistico e ambientale in cui sono state generate le parole. Ne consegue una classificazione della codifica iniziale in: codifica “parola per parola” – richiede prossimità al testo (trascritto od originale) in modo da far scaturire ciò che il partecipante vuole esprimere senza l'aggiunta di interpretazioni arbitrarie; e codifica “riga per riga” – permette di selezionare i segmenti di testo minimi dotati di senso per la ricerca (composti da interi paragrafi, locuzioni o frasi), identificando processi significativi sottesi ad affermazioni o comportamenti fissati nei dati, che non necessariamente si presentano come risposte a domande esplicite. Cfr. Glaser B., Holton J. A., “Staying Open: The use of theoretical codes in grounded theory”, *The Grounded Theory Review*, vol. 5, n. 1, 2005, pp. 2-20.

<sup>866</sup> Tale modalità di costruzione delle categoria durante la codifica aperta prende il nome di codifica “dal vivo”. Cfr. Tarozzi M., *op. cit.*

<sup>867</sup> Cfr. Corbin J.M., Strauss A., “Grounded theory research: Procedures, canons, and evaluative criteria”, *Qual Sociol*, vol. 13, 1990, pp. 3-21; Vollstedt M., Rezat S., “An introduction to grounded theory with a special focus on axial coding and the coding paradigm”, *Compendium for early career researchers in mathematics education*, vol. 13, n. 1, 2019, pp. 81-100.

partecipanti per dare un nome ai concetti.<sup>868</sup> Dopo le codifiche iniziali, le successive raccolte di dati si fanno più focalizzate. In questa fase anche la codifica si pone su un livello analitico più elevato: ci si stacca dal piano principalmente descrittivo e sostantivo della codifica aperta, si chiudono alcune piste e si comincia a far emergere i temi salienti, le categorie che induttivamente sono tratte dai dati e dalle operazioni del loro etichettamento: il risultato è quello di far emergere le direzioni principali, i temi, le categorie interpretative che i dati indicano, giungendo alla fase di codifica teorica.

Con il termine codifica teorica si intende il processo analitico di concettualizzazione dei dati che avviene a livello più astratto, in cui si precisano e si qualificano le relazioni che sussistono tra le categorie emerse dalla codifica focalizzata. È il livello in cui la teoria prende forma e le categorie di integrano: in altre parole, è il momento di costruzione della teoria. I processi di codifica nelle fasi antecedenti sono guidati dall'obiettivo di individuare la cosiddetta *core category*, ovvero un concetto chiave e centrale che organizza l'intero insieme di categorie.<sup>869</sup> Questa, anche definita come categoria centrale, nucleare o essenziale, rappresenta il fondamento del processo sociale sottostante, integrando le diverse categorie e spiegando le variazioni presenti nei dati. Si tratta di un concetto altamente esplicativo con un notevole potere di sintesi.

La scoperta e la tematizzazione della *core category* costituiscono il nucleo della codifica teorica, una fase di codifica che opera al massimo livello di astrazione concettuale. Secondo Tarozzi, i passaggi concettuali di questa fase di codifica possono essere sintetizzati in quattro punti: messa a punto delle categorie (derivanti dalla codifica focalizzata) – per cui la raccolta di dati si dirada, ragionando analiticamente sulle categorie individuate senza perdere di vista il loro ancoraggio nei dati da cui sono state prodotte;<sup>870</sup> collegamento tra categorie – prevede la connessione tra categorie e sottocategorie sulla base delle proprietà e delle dimensioni di ciascuna così come il posizionamento di queste in relazione gerarchica, individuando macro-categorie che ricomprendono categorie più piccole; individuazione della *core category* – a cui contribuiscono diagrammi, visualizzazioni e report narrativi, definendo un modello che collega elementi analitici lontani e tra

---

<sup>868</sup> Si tratta di una strategia che aiuta a preservare la ricchezza di significato che i partecipanti assegnano al proprio agire e alle proprie visioni, e al tempo stesso previene il rischio di irrigidimento ed impoverimento entro un lessico tecnico-academico. Cfr. Tazzoni M., *op. cit.*

<sup>869</sup> Cfr. Hallberg L. R., “The “core category” of grounded theory: Making constant comparisons”, *International journal of qualitative studies on health and well-being*, vol. 1, n. 3, 2006, pp. 141-148.

<sup>870</sup> Le categorie prendono forma e soprattutto un nome, che deve essere dinamico, aperto e con un alto potere connotativo ed evocativo. È anche importante lo sforzo di definizione di ogni categoria attraverso una definizione estesa che la renda esplicitamente comprensibile.

loro scollati ed individua il percorso che dà il senso a tutto;<sup>871</sup> integrazione e delimitazione della teoria – utili a saper delimitare la teoria ed escludere categorie e temi che, seppur rilevanti, non risulterebbero facilmente gestibili, integrando e rilanciando nuove domane e nuove comparazioni.<sup>872</sup> A codifica conclusa, la teoria *grounded* formulata non richiede di essere validata. Esaminando gli studi di Glaser e Strauss, Tarozzi osserva che una *Grounded Theory* “si autovaluta e soprattutto ha un intrinseco potere di autocorrezione”.<sup>873</sup> Tuttavia, è implicitamente richiesto al ricercatore che lo studio risponda a criteri di valutazione che sono in uso in vari ambiti: rispondere a requisiti chiave – come originalità e significatività del tema di ricerca, collegamento della domanda di ricerca ad un insieme di conoscenze acquisite dalla letteratura scientifica sul tema, criteri di selezione dei partecipanti – e si richiede sistematicità della raccolta e dell’analisi, tracciabilità dell’analisi dei dati, distinzione tra dati e interpretazioni. Tutto ciò è sviluppato in fase di chiusura dello studio, nel momento di stesura dell’elaborato finale, una volta avviato il processo di concettualizzazione.

### Concettualizzazione

Poiché l’esito dell’applicazione della *Grounded Theory* è la generazione di una teoria, l’operazione fondamentale che è chiamata in causa è la concettualizzazione, e non la descrizione, come avviene in altre tipologie di ricerca qualitativa. Di conseguenza, il processo di scrittura è considerato l’ultimo livello di analisi poiché scrivere è interpretare, è continua concettualizzazione. La teoria prende forma nell’atto di scrittura del ricercatore: la scrittura finale secondo un modello *Grounded Theory* necessita di rendere conto del processo e non solo del prodotto – la scrittura diviene il luogo in cui il potere analitico della teorizzazione prende forma e si articola in tutte le sue forme.

---

<sup>871</sup> Prevede una configurazione del processo lavorativo per mappe concettuali, consentendo di raffigurare il sistema in cui ciascuna categoria è inserita. La *core category* si presenta dunque come quella categoria centrale che rappresenta il concetto organizzatore di un’area di ricerca – è una categoria chiave, più potente analiticamente, densa, satura, completa, rilevante e funzionante. Individuare la *core category* segna la rotta per circoscrivere l’ambito della ricerca ma non è il punto d’arrivo della *Grounded Theory*: a partire da questa sono sviluppati i principali nodi e gli elementi processuali che danno via alla teoria generale. Cfr. Hallberg L. R., *ibidem*.

<sup>872</sup> L’integrazione delle categorie e dei temi identificati rappresenta un processo concettuale che implica la comprensione del processo sociale sottostante e il suo legame con il contesto in cui si è manifestato. Successivamente, sono analizzati i principali nodi fondamentali, costituendo così diverse linee di indagine focalizzate che convergono e rafforzano la teoria generale. Cfr. Glaser B., Strauss A., *op. cit.*

<sup>873</sup> Tarozzi M., *op. cit.*, p. 78.

Tra queste, i teorici summenzionati distinguono tra teoria sostantiva – interpreta o spiega uno specifico problema riferito ad una particolare area sostantiva –,<sup>874</sup> e teoria formale – che offre un’interpretazione di secondo livello su un tema o processo generale riferito a diverse aree sostantive. In quanto attività di concettualizzazione, il ricercatore è sottoposto ad una serie di sfide implicite al modello *Grounded Theory* e sintetizzata da Tarozzi nei seguenti punti: “saper abitare il caos” – ovvero tollerare la regressione e la confusione, poiché la *Grounded Theory* richiede abilità e capacità di fronteggiare l’inatteso (e pertanto flessibilità e paziente tenacia); “saper sospendere il giudizio” – relativo alla letteratura esistente, per assumerla senza pregiudicare lo sguardo sulla realtà empirica, per non dare per scontate le pretese tacite sulle aspettative dei partecipanti; “cura della dimensione relazionale” – è necessario uno sforzo di decentramento per avvicinarsi all’esperienza dell’altro, un coinvolgimento personale nell’esistenza dei partecipanti, una responsabile assunzione del loro *main concern*; “coltivare l’intuizione” – vale a dire fermarsi a riflettere, sospendere la codifica, allontanarsi dal flusso dell’analisi e della raccolta, per spostare la mente altrove.<sup>875</sup> Gli ostacoli allo studio sono affrontati dal ricercatore anche attraverso la costante stesura ed elaborazione di memo, contenuti in un diario di ricerca progettato ad-hoc e che aiutano lo aiutano a formulare il report finale.

## Report

I memo sono ricorrenti e assumono una veste specifica a seconda delle funzioni che svolgono nelle diverse tappe della ricerca. Charmaz distingue tra: *early memo* – accompagnamento critico e riflessivo alla raccolta dei dati per esplorare ed esplicitare le scelte sulle prime fasi della codifica e guidare successive interviste ed osservazioni; e *advanced memo* – analiticamente più rilevanti, danno conto del processo di categorizzazione descrivendone le proprietà.<sup>876</sup> In quanto annotazioni, i memo costituiscono una fase importante del processo generativo di una teoria *grounded*, adempiendo differenti funzioni: sono utili a registrare le scelte metodologiche che a volta a volta

---

<sup>874</sup> La teoria sviluppata alla fine del presente studio è di carattere sostantivo, in quanto mira a spiegare e comprendere in modo approfondito i processi, le interazioni e i significati che emergono dai dati raccolti, fornendo una visione più dettagliata del fenomeno oggetto di studio. Come precisato più volte nell’elaborato, si tratta di una teoria costruita induttivamente, partendo dai dati raccolti e generando ipotesi e concetti in base a essi, piuttosto che partendo da presupposti teorici preesistenti. La produzione di una teoria sostantiva non esaurisce il viaggio di una *Grounded Theory*: è sempre possibile proseguirlo per generare una teoria sociologica generale su una categoria significativa e ramificata in varie aree sostantive.

<sup>875</sup> Cfr. Tarozzi M., “Translating and Doing Grounded Theory Methodology. Intercultural Mediation as an Analytic Resource”, *Forum Qualitative Sozialforschung Forum: Qualitative Social Research*, vol. 14, n. 2, 2014.

<sup>876</sup> Cfr. Charmaz K., *op. cit.*

sono operate; organizzano il campionamento teorico, decidendo quando una categoria è satura, e ridefinendo la domanda di ricerca.<sup>877</sup> Montgomery e Bailey sostengono che l'atto stesso di scrivere annotazioni "invita a sviluppare i pensieri che si presentano condensati e sfuggenti, rendendo espliciti gli assunti preesistenti, le pre-comprensioni, i pregiudizi, le conoscenze pregresse".<sup>878</sup> In tal senso, Kaisa Backman suggerisce che la stesura di memo risulta essenziale nelle fasi finali della *Grounded Theory*: una volta individuate e collegate le categorie, l'individuazione della *core category* e la sua integrazione in una teoria sostantiva, l'impiego di un approccio narrativo può rivelarsi di grande utilità, poiché consente di tracciare un percorso completo della ricerca, fornendo così una visione d'insieme esaustiva e coerente.<sup>879</sup>

Trattasi di una storia finalizzata ad individuare la *core category*: significa individuare il centro narrativo capace di unificare le tante direzioni verso cui indirizzano le categorie emerse – un processo analitico di costruzione teorica. Questa fase è coadiuvata dall'integrazione di diagrammi e mappe concettuali. Inizialmente, si procede con l'elaborazione di mappe schematiche semplici, costituite da concetti interconnessi mediante frecce; man mano che l'analisi si approfondisce, il foglio di lavoro si arricchisce di ulteriori elementi, permettendo una riflessione più approfondita sulla natura delle relazioni che connettono i concetti.<sup>880</sup> Inoltre, Peter Rich sostiene che l'atto stesso di scrivere è un processo di teorizzazione: "la teoria si forma anche e soprattutto nella scrittura, questa dunque non è soltanto un mezzo per esprimere un contenuto, ma è la forma principale attraverso cui quel contenuto di costruisce".<sup>881</sup> Il processo di redazione costituisce una componente intrinseca della ricerca qualitativa che adottano la *Grounded Theory*. In tal contesto, si prescinde dall'inizio ex-novo, privilegiando invece l'attitudine a pensare in termini teorici e a esprimere riflessioni, sviluppare argomentazioni e indagare significati, mediante l'ausilio di annotazioni che

---

<sup>877</sup> Cfr. Montgomery P., Bailey P. H., "Field Notes and Theoretical Memos in Grounded Theory", *Western Journal of Nursing Research*, vol. 29, n. 1, 2007, pp. 65-79.

<sup>878</sup> *ivi*, p. 69.

<sup>879</sup> Cfr. Backman K., "Challenges of the grounded theory approach to a novice researcher", *Nursing and Health Sciences*, vol. 1, 1999, pp. 147-153.

<sup>880</sup> Il diagramma risultante sintetizza in modo significativo la complessità e la densità della teoria, tenendo presente che si tratta di uno strumento di analisi e non di una presentazione formale dei dati. Cfr. Buckley C. A., Waring M. J. "Using diagrams to support the research process: examples from grounded theory", *Qualitative Research*, vol. 13, n. 2, 2013, 148-172.

<sup>881</sup> Rich P., "Inside the Black Box: Revealing the Process in Applying a Grounded Theory Analysis", *The Qualitative Report*, vol. 17, n. 49, 2012, p. 11.

dovrebbero accompagnare l'intero iter di ricerca.<sup>882</sup> A tal proposito Tarozzi afferma che scrivere il report finale è innanzitutto un progetto di comunicazione: il ricercatore deve scegliere i temi che intende comunicare avendo presente i destinatari della sua comunicazione: non si può restituire tutto quello che è emerso dalla ricerca, occorre un progetto comunicativo che preveda una selezione di temi e un'organizzazione dello scritto.<sup>883</sup> Di questo, le conclusioni costituiscono la parte di maggiore interesse, in cui è essenziale dare conto di come i risultati della ricerca possono comunicare qualcosa di concreto. In definitiva è fondamentale che una teoria *grounded* dica qualcosa. Glaser e Strauss individuano un rischio comune: attenersi troppo alle procedure, pensando di tutelarsi da possibili accuse di scarso rigore.<sup>884</sup> Ne conseguirebbe che la ricerca, per quanto rigorosa, non avrebbe molto da aggiungere, non sarebbe rilevante, non accrescerebbe significativamente le conoscenze di quella data disciplina: “si esercita, in fase di scrittura, la creatività, una creatività sempre ancorata ai dati, ma senza la quale sono muti, e senza i quali quella è zoppa”.<sup>885</sup>

La ricerca qualitativa *Grounded Theory* esposta sinora è intesa nel presente studio come strategia di indagine integrata da elementi propri della ricerca quantitativa, per quanto concerne gli strumenti di raccolta dati e la relativa analisi, in vista della definizione di un metodo misto. Sebbene le tecniche qualitative – l'intervista, il focus group e l'osservazione – costituiscono i mezzi principali di applicazione della *Grounded Theory*, strumenti di raccolta dati quantitativi possono risultare di grande aiuto, precisando il contesto di indagine e osservazione.<sup>886</sup> Ciò risulta particolarmente evidente ed efficace negli studi di natura visuale – nei quali il presente studio e relativo percorso dottorale si collocano.

Luca Ghirotto e Valentina Anzoi sostengono che la *Grounded Theory* possiede tutte le caratteristiche per essere un framework di ricerca nel quale i dati visuali, altrimenti muti e ciechi, possono parlare e mostrarsi: “ciò avviene poiché la *Grounded Theory* è sia un metodo di ricerca qualitativo, ma anche un metodo generale, che definisce la generazione sistematica della teoria

---

<sup>882</sup> La stesura di una ricerca eseguita a mezzo del *Grounded Theory Approach* parte da una ricognizione dei memo più evoluti e degli eventuali diagrammi che integrano la teoria e anche con la letteratura contemporanea alla ricerca – uno dei rischi di una teoria fondata che non si sia confrontata con il dibattito attualmente in corso sul tema affrontato è quello di produrre risultati scontati, banali, semplificati.

<sup>883</sup> Cfr. Tarozzi M., *op. cit.*

<sup>884</sup> Cfr. Glaser B., Strauss A., *op. cit.*

<sup>885</sup> Cfr. Tarozzi M., *op. cit.*

<sup>886</sup> Cfr. Faggiolani C., “L'identità percepita: applicare la *Grounded Theory* in biblioteca”, *Italian Journal of Library and Information Science*, vol. 2, n. 1, 2011, pp. 1-34.

grazie alla conduzione di una ricerca rigorosa, all'uso di un insieme di procedure che conduce all'emergere di categorie concettuali".<sup>887</sup> In quanto metodo generale, la *Grounded Theory* è orientata allo studio di azioni e interazioni dei partecipanti: i dati raccolti riguardano, prevalentemente, proprio queste azioni e interazioni e possono essere sia dati testuali, sia dati visuali.

Si ha una teoria *grounded* con dati visuali: quando i dati raccolti sono principalmente dati testuali e i dati visuali ne sono un complemento (cioè a rinforzo dei significati emergenti dai dati testuali); quando i dati raccolti sono misti e i dati visuali sono integrati a quelli testuali per operare la triangolazione sullo stesso fenomeno di indagine; quando i dati raccolti sono principalmente dati visuali e i dati testuali ne sono un complemento (cioè a rinforzo dei significati emergenti dai dati visuali); quando i dati raccolti sono solamente dati visuali.<sup>888</sup>

Si parla dunque di *Visual Grounded Theory Approach* quando i dati consentono di far emergere fenomeni sociali visuali o processi eminentemente visuali e/o le concrete azioni e interazioni visuali. Silvana Figueroa descrive due prospettive nella raccolta dati *Grounded Theory* di carattere visuale: la prospettiva AVM (*Audio-Visual Material*) – per approfondire le azioni e le interazioni dei partecipanti attraverso dati visuali, prodotti dal ricercatore, dai partecipanti o già presenti nel contesto di ricerca; la prospettiva AVO (*Audio-Visual data as an Object of analysis*) – per studiare il processo visuale attraverso cui i dati sono stati pensati.<sup>889</sup> In vista di un *Visual Grounded Theory Approach* – ovvero una prospettiva di costruzione teorica sociale e visuale – il punto di osservazione partecipante e di raccolta dati può essere singolo, multiplo o composito, poiché la ricerca visuale non si configura unicamente come lo studio dell'immagine, ma lo studio di ciò che è visibile e osservabile.

Ghirotto e Anzoise distinguono dunque quattro tipologie di dati visuali considerabili per un'analisi e teorizzazione *grounded*: i dati a due dimensioni – immagini, segni e rappresentazioni veicolati dai media in generale; i dati tridimensionali – set, oggetti, tracce della cultura materiale in genere; i dati

---

<sup>887</sup> Ghirotto L., Anzoise V., "Come ripensare la *Grounded Theory* in chiave visuale?", in Frisina A. (A cura di), *Metodi di Ricerca Visuale*, Il Mulino, Bologna, 2016, p. 2.

<sup>888</sup> *ivi*, p. 6.

<sup>889</sup> Cfr. Figueroa S., "The Grounded Theory and the Analysis of Audio-Visual Texts", *International Journal of Social Research Methodology*, vol. 11, n. 1, 2008, pp. 1-12.

visuali vissuti – luoghi e ambienti costruiti in cui le persone vivono e si muovono quotidianamente; i dati visuali viventi – corpo, identità e interazioni sociali.<sup>890</sup> Ai fini di analisi e codifica, il ricercatore può utilizzare delle domande-guida che accompagnano il processo di teorizzazione mediante l’esame di dati visuali – pretesto di raccolta dati o contenuto di un fenomeno visuale. Le domande possono essere relative alla produzione dei dati visuali, al loro contenuto narrativo o concettuale – sono esemplificate nella seguente tabella.

Tabella 16. Domande-guida indagine visuale

Produzione dati visuali	“Chi li ha prodotti?”
	“Con quale obiettivi?”
	“Per quale “pubblico”?”
	“Dove li ha prodotti?”
	“In quale mondo “sociale”?”
	“Come li ha prodotti?”
Contenuto narrativo	“Com’è fatto?”
	“Cosa raffigura?”
	“In quali parti si può scomporre?”
	“In che modo può essere raccontato”?
Contenuto concettuale	"Chi/che cosa rappresenta in generale?"
	“Chi/che cosa rappresenta per il ricercatore?”
	“Chi/che cosa rappresenta per la situazione empirica?”
	“Chi/che cosa rappresenta per il partecipante?”
	“Chi/che cosa rappresenta per il contesto teorico?”
	“A quale fenomeno è correlato?”
	“Che significato ha questa immagine/video per il partecipante?”

Attraverso le domande-guida, l’impiego dei dati visivi costituisce un supporto valido per il processo di saturazione di una specifica categoria, in quanto gli oggetti fisici e gli ambienti vissuti sono intrinsecamente legati alle azioni e alle interazioni dei partecipanti. Inoltre, tali dati visuali possono essere soggetti a co-interpretazione, stimolando i partecipanti a discutere i passaggi analitici compiuti dal ricercatore in fase di osservazione (partecipante). Ne consegue che in ottica visuale, la metodologia *Grounded Theory* si presta a essere un metodo generale di ricerca in grado di dare

<sup>890</sup> Ghirrotto L., Anziose V., *op. ci.*, p. 11.

“voce umana” ai dati visuali: emerge un approccio di natura visuale al modello di ricerca qualitativa ideato da Glaser e Strauss, definito in questa sede *Visual Grounded Theory Approach* e in cui il valore e la portata dei dati visuali non risiede solamente nel loro utilizzo ai fini dell’interpretazione concettuale di un processo sociale, ma anche nel fatto che si riferiscono a un processo per sua natura eminentemente visuale. Il *Visual Grounded Theory Approach* è (stato) dunque impiegato nel presente elaborato per costruire la domanda di ricerca, elicitarne il punto di vista dei partecipanti in tutte le fasi del processo, affrontare i passaggi analitici e di codifica, condividere l’analisi dei dati con i partecipanti e comunicare la ricerca stessa – in tal senso, i dati visuali possiedono una ricchezza maggiore rispetto ai soli dati testuali, in quanto possono intercettare fenomeni non dichiarabili né condivisibili altrimenti.

Nelle pagine seguenti, il *Visual Grounded Theory Approach* è impiegato come metodo di ricerca misto, per l’indagine svolta sul campo nel cluster e della community di Tomodachi Crew: questo prevede una combinazione di strumenti di analisi dei contenuti visuali, analisi quantitativa a mezzo di questionari anonimi e analisi qualitativa che prevede lo svolgimento di interviste semi-strutturate sequenziali di gruppo – focus group. Adottando le caratteristiche del *Grounded Theory Approach*, il processo di analisi è sviluppato in ordine cronologico, con un focus sui singoli dati e la relativa generazione di concetti e categorie.

### 3.4 Verso una teoria del corpo su Twitch

#### Domanda di Ricerca

Nella sua disamina circa gli studi *grounded*, Antoinette MacCallin ricorda che la domanda di ricerca all'inizio di un itinerario *Grounded Theory* è una domanda generativa, aperta, non eccessivamente focalizzata: si configura nella formula, ben espressa da Glaser, del “cosa sta succedendo qui?”: è necessario ascoltare, trattenere, analizzare e costruire spiegazioni teoriche sul *main concern* – la preoccupazione principale dei partecipanti.<sup>891</sup> Nel contesto del presente elaborato è dunque stato possibile formulare la seguente domanda di ricerca che ha guidato lo studio a partire dalle sue prime fasi:

- È in corso ed è possibile individuare una sovrapposizione culturale e performativa tra game live streaming e pornografia sulla piattaforma Twitch.tv?

Attraverso l'analisi critica degli studi antecedenti e l'indagine contenutistica delle tre streamer americane riportate nei precedenti capitoli, è possibile formulare una parziale risposta alla domanda. La sovrapposizione culturale è riscontrabile nel modo in cui alcune streamer di sesso femminile, spesso di notevole popolarità, abbracciano tematiche e stili di presentazione tipici delle produzioni pornografiche e di sex work, al fine di attirare una più ampia audience e aumentare la loro visibilità. La sovrapposizione performativa, invece, può essere osservata nella natura spettacolare e performativa delle *live* stesse, in cui le streamer impiegano tecniche di narrativa visiva e storytelling per coinvolgere il pubblico, creando una sorta di esperienza voyeuristica che richiama i canoni della pornografia. Nonostante la domanda abbia ricevuto una parziale risposta a mezzo dei contributi teorici di ricercatori internazionali esposti nei precedenti capitoli, il presente studio si basa principalmente su un'indagine sul campo, che ha concesso di interrogare gli utenti fruitori e produttori circa la domanda di ricerca, nel tentativo di costruire una teoria sufficientemente valida che non si affidi unicamente a studi precedentemente o parallelamente sviluppati a questo.<sup>892</sup> In tal senso, una delle principali difficoltà riscontrate – come ravvisato capitolo conclusivo – è stata

---

<sup>891</sup> McCallin A.M., *op. cit.*, p. 204.

<sup>892</sup> Come summenzionato nel primo paragrafo del presente capitolo è stato rilevante osservare l'evoluzione di riflessioni e suggestioni analoghe a quelle sviluppate in questo studio, da parte di studiosi internazionali, confermando la presenza di un bersaglio in movimento non ancora centrato da nessuno, della cui ricerca non vi è un'unica modalità di interazione. Prima dell'evento pandemico del 2020, gli aspetti di rappresentazione e percezione del corpo in forme di live streaming – e in particolare su Twitch – sono stati discussi unicamente in ambito giornalistico e raramente in pubblicazioni scientifiche, indagando problematiche legate al genere sessuale più che agli aspetti di sessualità connessi al gioco video.

proprio la dinamicità e fluidità con cui i soggetti si modificano e alterano in seguito a fenomeni di tendenza, azioni sociali e iniziative aziendali, progressi tecnologici e culturali costantemente in corso. Ne consegue che la ricerca contribuisce al dibattito scientifico e accademico in corso nell'ambito degli *audience studies* proponendo un nuovo punto di vista circa le dinamiche comportamentali che caratterizzano le nuove forme del comunicare, circoscrivendo l'indagine al contesto audiovisivo di Twitch. È necessario interrogarsi su *chi* paga per vedere *cosa*, con quale *frequenza*, *quanto* investe del proprio tempo, *come* guarda, per *quali* scopi e *chi* è pagato per performare: in tal modo è possibile mettere in discussione l'atto di mercificazione a cui è sottoposto il corpo in diretta, da parte di enti differenti, quali le piattaforme, gli streamer e gli spettatori. Ne consegue la formulazione di una seconda domanda, considerabile in quanto eco e complementare alla prima:

- Chi è lo spettatore di Twitch.tv e quali sono i comportamenti e le forme di consumo mediale che lo caratterizzano?

Entrambi gli interrogativi sono di notevole interesse per comprendere l'evoluzione delle dinamiche di interazione e fruizione di contenuti nel contesto delle piattaforme digitali. Nel contesto del presente studio, una domanda come questa si presenta essenziale in quanto i partecipanti con cui empatizzare ai fini della raccolta dati si mostrano come individui profondamente diversi tra loro, appartenenti ad etnie, fasce di età e contesti sociali lontani e differenti. Inoltre, sebbene siano presenti studi precedenti a questo che si sono occupati di indagare l'identità del consumatore di Twitch, non vi è la presenza di ricerche in grado di creare una correlazione con il consumo di pornografia dentro e fuori la medesima piattaforma. Rispondere a questa domanda, significa comprendere le motivazioni alle spalle di una potenziale sovrapposizione culturale, sociale e performativa tra game live streaming e pornografia. A tale proposito è stato elaborato e distribuito il primo questionario del presente studio, rilasciato nell'estate 2020 con lo scopo di sondare il terreno di indagine e chiarire al ricercatore le dinamiche sociali, le meccaniche culturali e le identità in

*gioco* nel contesto multimediale di Twitch.tv. Da un punto di vista cronologico, il questionario si presenta dunque come il primo strumento di ricerca impiegato per raccogliere dati sul campo.<sup>893</sup>

### *Annotazioni e strumenti*

Il presente studio si pone come attività di ricerca sociale mista e implica la necessità primaria di guardare e ascoltare il contesto (fenomeno, soggetto) preso in esame al fine di acquisire dati – quantitativi e qualitativi – attivando un processo interpretativo in grado di formulare una teoria auto-validante. A tal fine, i criteri e gli strumenti impiegati per la ricerca in questione hanno previsto l'adozione di un metodo di osservazione partecipante, dell'analisi di contenuto e della raccolta dati a mezzo di questionari e interviste semi-strutturate di gruppo (focus group). Prima di procedere con l'esposizione dei dati collezionati e la conseguente analisi, sono di seguito osservati brevemente i quattro strumenti sopracitati.

Carlo De Rose scrive che l'osservazione partecipante è una pratica che presuppone uno spazio di interpretazione del ricercatore, “il quale non si limita a registrare delle informazioni già codificate nella forma, ma le costruisce mettendo in atto un processo ermeneutico, selezionando ciò che considera rilevante”.<sup>894</sup> In altre parole, l'osservazione partecipante consente al ricercatore di confondersi in mezzo al gruppo di soggetti coinvolti nello studio, guardando alle pratiche e dinamiche socio-culturali da vicino e conseguendo dunque tre differenti obiettivi. La ricostruzione di quella che è la struttura della società studiata e delle relazioni attraverso cui essa si manifesta; l'identificazione delle regole che sottostanno all'adozione dei comportamenti ricorrenti della vita quotidiana e dell'attribuzione di ruoli e mansioni; la definizione delle concezioni e delle credenze che orientano gli individui.

Osservando e partecipando, il ricercatore avvia un processo di (ri)costruzione di senso del contesto sociale osservato, sostenuto da una certa dose di “flessibilità sul campo”, ossia la possibilità di osservare senza dover necessariamente aver prestabilito rigidamente cosa, come e dove guardare.<sup>895</sup>

L'osservazione partecipante è quindi finalizzata alla riduzione delle distanze tra il ricercatore e l'oggetto e il soggetto di studio: questa tecnica consente di esaminare le dinamiche relazionali, i

---

<sup>893</sup> Nonostante ciò, si ritiene opportuno ricordare nuovamente che il criterio e lo strumento di ricerca fondamentale del presente studio sia stata l'osservazione partecipante, così come concepita da Clark, secondo cui ciò che identifica la ricerca come partecipativa non sono i metodi utilizzati, ma la profondità del coinvolgimento del ricercatore nell'intero processo di ricerca. Cfr. Clark A., Holland C., Katz J., Peace S., “Learning to see: lessons from a participatory observation research project in public spaces”, *International Journal of Social Research Methodology*, vol. 12, n. 4, 2009, pp. 345-360.

<sup>894</sup> De Rose C., *Che cos'è la ricerca sociale*, Carocci Editore, Roma, 2003, p. 68.

<sup>895</sup> *ibidem*.

comportamenti e gli atteggiamenti in una comunità o in un gruppo specifico, attraverso un coinvolgimento attivo nella loro vita quotidiana. Il ricercatore si immerge nell'ambiente degli attori sociali, condividendo momenti e spazi comuni, interagendo con le persone e sperimentando il loro vissuto, anche nelle sfaccettature apparentemente marginali. La piena comprensione sociale si realizza solo comprendendo il punto di vista degli attori sociali attraverso l'empatia verso le loro esperienze, empatia che può essere raggiunta solo attraverso una partecipazione completa e continua alla loro quotidianità, implicando un'interazione diretta e costante con i soggetti esaminati. Nel contesto del presente studio, l'osservazione partecipante si è declinata su due livelli: l'immersione nel contesto mediale promosso da Twitch – prendendo parte alle attività della piattaforma in quanto fruitore – e il coinvolgimento diretto nella community di Tomodachi Crew.

Nel primo caso, a partire dalla progettazione della presente ricerca, è stato scelto di fruire i contenuti della piattaforma Twitch almeno una volta al giorno per un tempo di circa una o due ore, a seconda della disponibilità, fermo restando il principio di flessibilità dell'osservazione partecipante. Nonostante la confidenza ed esperienza del sito fosse già innegabile per interessi di intrattenimento personali, ai fini di ricerca è stato possibile approfondire la fruizione di Twitch in ogni sua componente: ad una prima osservazione in qualità di *lurker* è seguito il coinvolgimento diretto a mezzo di interazione sociale ed economica con differenti streamer del panorama italiano ed internazionale. Sono state sperimentate tutte le modalità di interazione ludico-economica concesse dal sito, quali la sottoscrizione di abbonamenti, la donazione spontanea, l'acquisto di valuta virtuale e l'impiego di questa per ottenere vantaggi sociali nei dialoghi in chat, la ricezione e l'offerta di *gift sub*.

Comparando costantemente l'osservazione partecipante alla raccolta dati avviata in simultanea – secondo i principi della *Grounded Theory* – è stato scelto di focalizzare l'attenzione sul caso Tomodachi Crew e in particolare al canale DarioMocciaTwitch.<sup>896</sup> L'osservazione e il conseguente studio sono stati compiuti secondo una duplice combinazione, che può essere distinta in “osservazione diegetica” ed “osservazione estradiegetica”. Nel primo caso, la ricerca ha previsto il coinvolgimento diretto in ogni attività del gruppo di streamer sia nelle mura digitali di Twitch che in altri spazi di condivisione sociale. In tal senso, a seguito delle sottoscrizione al canale è stato possibile accedere al gruppo Telegram e al server Discord riservati agli abbonati: trattasi di spazi in

---

<sup>896</sup> Al momento della stesura del presente studio – agosto 2023 – risulterebbe abbonato al canale da circa 28 mesi, ho donato cinque volte – con cifre comprese tra i due e i cinque euro – e cercato di interagire il più possibile nella chat, sfruttando ogni occasione di live del palinsesto di DarioMocciaTwitch per guadagnare “pippoli” – la valuta virtuale del canale – e impiegarli per porre domande allo streamer. Come osservato più avanti nell'esposizione dell'analisi dati, sono poche le occasioni in cui è stata ricevuta una risposta.

cui il dialogo tra utenti è incessante e presente ad ogni ora del giorno. A questi due spazi si è aggiunto il coinvolgimento nel subreddit r/DarioMocciaTwitch: l'attività creativa, umoristica e dialogica degli utenti è stata oggetto di osservazione e interazione con il ricercatore.

L'“osservazione diegetica” ha reso possibile la conoscenza approfondita di dinamiche sociali intime ed interne alla community, come l'attività di backstage del canale, che prevede la presenza costante di professionisti, tecnici, moderatori ed esperti che consigliano al meglio lo streamer e i suoi colleghi.<sup>897</sup> In questi spazi riservati, lo streamer comunica in anteprima scelte editoriali e contenutistiche relative al canale Twitch, andando in contro e intersecandosi con determinati trend e tendenze della piattaforma. Inoltre, su Reddit è stato possibile ricercare l'attenzione di Moccia mediante la creazione di illustrazioni umoristiche – *meme* – relative alla *lore* del canale. In alcuni casi queste sono state riprese da altri utenti, avviando la narrazione stratificata sopracitata,<sup>898</sup> e portando alla riproduzione dei contenuti in live nel format “Reddit con Dario Moccia”.<sup>899</sup> Inoltre, come esposto nei paragrafi successivi, la presenza nella community e l'esperienza diretta degli spazi digitali abitati dagli individui mi ha permesso di avviare la fase di campionamento teorico e distribuzione degli strumenti di raccolta dati tra Telegram, Reddit e Discord.

Per quanto concerne ciò che è stata definita “osservazione extradiegetica”, lo studio della community e dei creatori di contenuti del gruppo Tomodachi Crew è stata svolta parallelamente a

---

<sup>897</sup> Si fa qui riferimento all'agenzia di talent management Evox.gg, precedentemente menzionata, e di cui Moccia fa parte insieme ad altri membri del gruppo Tomodachi Crew. L'agenzia ha messo a disposizione dello streamer un assistente personale che ne coordina le attività di collaborazione con brand – a fini promozionali e imprenditoriali: sono un esempio il coinvolgimento di Moccia e altri streamer in campagne pubblicitarie di prodotti videoludici o cinematografici e la produzione di merchandising del creatore di contenuti – come il caso delle “Carte della Lore”.

<sup>898</sup> Cfr. Frankenberg G., *op. cit.*

<sup>899</sup> La presenza nel subreddit mi ha concesso di impiegare la piattaforma come sito di interazione con Moccia ai fini della ricerca: come sarà possibile osservare nei paragrafi successivi, il presente studio non presenta alcuna raccolta dati da contributi diretti degli streamer oggetto di studio. Questo perché, nonostante i molteplici tentativi di contatto degli stessi tramite canali professionali – indirizzi mail diretti e di agenzie manageriali sottese – non è mai stata ricevuta una risposta in merito alla richiesta di possibili interviste a fini di ricerca. Reddit si è dunque presentata come occasione di visibilità: il 24 febbraio 2022 ho pubblicato un post in cui mostravo alcune fotografie scattate durante un workshop sul linguaggio vernacolare di Twitch presso l'università IULM di Milano. Le fotografie sono state accompagnate da un breve testo introduttivo di natura ironica, per attirare l'attenzione dei membri della community e dare maggiore visibilità al post – che ha ottenuto un totale di 214 *upvote* e 6 commenti. Durante la diretta streaming del 27 febbraio 2022, nel format dedicato al *riffing* su Reddit, Moccia ha notato il post, ha affermato che fosse di estremo interesse e ha chiesto pubblicamente di essere contatto perché avrebbe “voluto saperne di più”. Parimenti, gli utenti presenti in chat durante la diretta hanno manifestato vivo interesse, sostenendo la necessità di vedere la presentazione completa del workshop pubblicata integralmente. Assistendo in diretta a questa reazione ho commentato e contattato nuovamente Moccia via mail per la terza volta, non ricevendo però nessuna risposta. Successivamente, il 23 settembre 2022, a seguito della pubblicazione del primo saggio inerente la *lore* del gruppo Tomodachi Crew, ho scelto di dividerne un'immagine dell'abstract su r/DarioMocciaTwitch, cercando ancora l'attenzione dello streamer a fini di intervista: il post ha ottenuto solo due *upvote* e non è mai stato visualizzato dallo streamer. Cfr. Retez R. “The vernacular video game language as a medium of fandom storytelling and content creation”, *The Phoenix Papers*, vol. 5, n. 1, 2022, pp. 132-144. Vedi *Figura 31*.

quella diegetica attraverso il coinvolgimento diretto con un vasto gruppo di individui interessati ai medesimi temi di *popular culture* e fruitori della piattaforma Twitch. Ai fini di impostazione del progetto di ricerca, il primo questionario elaborato è stato pubblicato nel gruppo chiuso Facebook “Commodore Zone”. Trattasi della community di riferimento della più nota pagina italiana “Dr Commodore” che svolge su Facebook attività di informazione, divulgazione e intrattenimento a tema *geek*.

Attraverso l’impiego dei gruppi su Facebook, i gestori delle Pagine dispongono di una piattaforma che offre opportunità e strumenti per la creazione di una community coinvolta di fan potenziali e già acquisiti – tali gruppi costituiscono spazi di interazione che agevolano le conversazioni tra brand e consumatori, nonché tra i medesimi fan. Nel caso di “Commodore Zone” si ha a che fare con un gruppo creato inizialmente come spazio di condivisione di interessi eterogenei a cui è seguita l’istituzione di una pagina Facebook divenuta brand a tutti gli effetti.<sup>900</sup> Il gruppo è stato fondato la prima volta nel 2014, ha subito una prima chiusura nel 2017 a cui è seguita una nuova rifondazione e conseguente chiusura nel 2021: nel maggio dello stesso anno è stato ri-creato e ad oggi conta circa 26.500 utenti, attivi quotidianamente.<sup>901</sup> Trattasi di uno spazio privato a cui è possibile accedere previa richiesta di iscrizione agli amministratori e moderatori, che vagliano caso per caso, profilo per profilo l’ingresso di nuovi membri. Diversamente, la pagina Dr. Commodore si presenta come spazio pubblico che, parimenti alla presenza di un sito internet dedicato, mantiene informati i propri fan circa le dinamiche culturali e sociali in corso nel contesto dell’industria videoludica – la pagina è dunque la vetrina del sito, nella quale sono condivisi gli articoli pubblicati su [drcommodore.it](http://drcommodore.it).

Come altri siti, questo nasce come blog e luogo di raccolta di articoli scritti e pubblicati da utenti amatoriali interessati alla cultura pop. Presenta una suddivisione in sezioni distinte per tema: “videogames”, “film/serie tv”, “tech”, “anime & manga”, “curiosità”, “automotive”. Come è possibile dedurre da tale classificazione, gli interessi del sito sono di ampia portata ed eccedono i

---

<sup>900</sup> A inizio 2023, “Dr. Commodore” – e gli amministratori della pagina – sono entrati a far parte del gruppo di creativi gestiti dall’agenzia di talent management Evox.gg, la medesima che si occupa della maggior parte dei membri di Tomodachi Crew.

<sup>901</sup> La chiusura di un gruppo Facebook avviene per motivi differenti: dalla segnalazione da parte degli utenti di contenuti inappropriato pubblicati in questo, alla costante rimozione di utenti che non rispettano le linee guida istituite, o al cessato interesse da parte di questi, che causano un’inattività del sito. Nel caso di Commodore Zone, le due chiusure sono dovute alla presenza di contenuti inappropriato e in contrasto con le normative proprie della piattaforma Facebook – come l’impiego di termini ed espressioni considerate discriminanti, o la pubblicazione di contenuti sessualmente o violentemente espliciti. Al termine della sua prima edizione, sul gruppo si contavano circa settantamila utenti unici. La seconda edizione ha visto il numero ridursi, arrivando a massimo quarantacinquesima iscritti.

limiti della *popular culture tout court*.<sup>902</sup> In tal senso, particolare interesse è stato rivolto alla sezione “curiosità” che a partire dal 2020 circa, si è presentata come terreno di divulgazione di notizie e informazioni relative a Twitch.<sup>903</sup> Gli articoli elaborati dai redattori del sito hanno rivolto la loro attenzione alle recenti evoluzioni della piattaforma, stilando classifiche degli streamer più seguiti, di quelli che guadagnano di più e, indagando le vite dei singoli creatori contenuti e le dinamiche comportamentali che collegano game live streaming e sex work. L’osservazione partecipante “extradiegetica” vede quindi il coinvolgimento di questo spazio informativo, avvicinato prima in quanto fruitore e lettore e in veste di redattore a partire da giugno 2021.<sup>904</sup> La redazione di articoli per il sito e l’ingresso nell’ambiente mediale di Twitch in quanto “referente stampa” – avvenuto a mezzo di partecipazioni a fiere, incontri e spettacoli in presenza realizzati da streamer italiani – ha consentito la costruzione di un apparato di annotazioni pubbliche – gli articoli – in grado di guidare il percorso di ricerca oltre l’osservazione partecipante – diegetica – del gruppo Tomodachi Crew.<sup>905</sup>

Le due modalità di osservazione partecipante hanno avuto un impatto diretto sulla redazione degli strumenti di raccolta dati: l’attenzione verso una determinata tipologia di contenuti realizzati dal gruppo Tomodachi Crew ha portato all’approfondimento e analisi del format “Pub dell’Amico”; la strutturazione dei questionari è conseguita agli appunti e alle annotazioni raccolte nel corso dei tre anni di studio in tutte le sue fasi di rapporto con il sito Dr Commodore e la community del cluster di streamer; le interviste realizzate a mezzo di focus group hanno previsto un campionamento teorico che attinge agli spazi e comunità sociali sopraccitate.

Per quanto concerne l’analisi di contenuto, questa è stata avviata a seguito dell’approfondita conoscenza dei tempi e degli spazi occupati dal gruppo Tomodachi Crew. Dopo circa un anno di

---

<sup>902</sup> L’interesse nei confronti del sito nasce dal personale coinvolgimento nel gruppo “Commodore Zone” sin dalla sua prima edizione, per cui ho potuto osservare i cambiamenti inerenti in termini di membri, amministrazione, contenuti diffusi e temi trattati. Al momento della redazione del primo questionario, il gruppo si presentava come un valido terreno da esplorare e campionare, con l’intento di guidare la ricerca secondo il feedback degli utenti.

<sup>903</sup> L’interesse divulgativo nei confronti dei temi trattati da e sulla piattaforma di game live streaming è stato intercettato da numerosi siti di informazione italiani, che hanno dunque trovato un posizionamento con i propri redattori: Dr Commodore è però l’unico caso di pagina e sito di informazione italiano che presenta anche una community attiva quotidianamente in uno spazio dedicato.

<sup>904</sup> In quanto redattore, mi sono occupato principalmente dell’elaborazione di circa cento articoli nel corso di due anni di attività. In un primo momento la scrittura era rivolta al reportage – di stampo giornalistico – di notizie recenti relative al contesto videoludico e di Twitch. In una seconda fase mi sono occupato della partecipazioni ad eventi in presenza in quanto ufficio stampa per il collaudo di nuove produzioni videoludiche, l’incontro con squadre italiane di eSports e il coinvolgimento nell’attività di backstage di streamer italiani residenti a Milano.

<sup>905</sup> I membri di quest’ultimo, sia streamer che fan, sono presenti su “Commodore Zone” e, nel caso particolare di Dario Moccia, sono molteplici i momenti in cui si è esposto nel gruppo per chiarire dibattiti o fare luce su ambiguità che lo vedevano coinvolto.

osservazione su Twitch e YouTube – impiegato come spazio di recupero delle dirette a cui non è stato possibile assistere – il format “Pub dell’Amico” è stato considerato come contesto di esame e analisi contenutistica.<sup>906</sup> L’analisi del contenuto è stata svolta con lo scopo non solo di evincere, con una metodologia quantitativa, se tale format fosse un mezzo di conoscenza, un luogo per dare sfogo alla conversazione iniziata su Twitch, ma anche di individuare con precisione le tematiche trattate e il linguaggio adoperato per servirsene all’atto di stesura del questionario online. In tal senso, l’analisi del contenuto, insieme all’osservazione partecipante, risulta sufficientemente esauriente e utile per il proseguimento della ricerca.<sup>907</sup>

L’analisi del contenuto si presenta come uno strumento rilevante poiché può essere utilizzata per analizzare dati qualitativi provenienti da fonti diverse, come le osservazioni del ricercatore: essa comporta un processo di comprensione e analisi dei temi sottostanti al documento raccolto, mediante processi di codifica formulati ad-hoc, fornendo al ricercatore un equilibrio tra trasparenza e interpretazione.<sup>908</sup> Nel contesto del presente studio, si ha a che fare con una tipologia di analisi di contenuto che attinge al contesto mediatico e sociale del sito YouTube: è stato scelto di svolgere l’analisi in questo spazio poiché il canale DarioMocciaArchives raccoglie le dirette trasmesse su Twitch consentendone un’archiviazione perenne. In tale scenario, il processo di analisi di contenuto presenta molteplici vantaggi, come sostenuto da Linda Lai e Wai Ming To: fornisce una visione profonda di una situazione che non è limitata da punti di vista o metodologie esistenti, permettendo così di scoprire nuove teorie sull’argomento; è molto efficace quando è integrata con modelli di

---

<sup>906</sup> L’analisi di contenuto è concepita in questo studio sia come strumento di indagine applicato al cluster e alla community Tomodachi Crew, che all’oggetto di studio. In quest’ultimo caso, l’analisi di contenuto relativa a casi specifici di streamer americane è condotta sin dalle prime fasi della ricerca e dunque presente sin dal primo capitolo: lo studio e l’analisi di contenuto di streamer americane è fondamentale per la descrizione e comprensione di linguaggi, pratiche e fenomeni che, originatesi oltreoceano, caratterizzano l’attività del gruppo di streamer italiano – così come riportate nei capitoli precedenti. A tutti gli effetti, i tre casi studio – Pokimane, Chechik e Amouranth – si configurano come un’introduzione all’analisi di *Tomodachi Crew*.

<sup>907</sup> Secondo Alessandra Squillace, l’analisi del contenuto si propone tre obiettivi principali: attraverso lo studio del contenuto manifesto di un messaggio scritto o orale, capire lo scopo della fonte, capire cosa spinge il fruitore a esporsi a quella comunicazione e collegare il contenuto del messaggio alle situazioni antecedenti e conseguenti a esso. Cfr. Squillace A., “Chi è l’utente di sesso virtuale? I forum di discussione di tematiche sessuali.”, in Capecchi S., Ruspini E. (A cura di), *Media, corpi, sessualità. Dai corpi esibiti al cybersex*, Franco Angeli Editore, Roma, 2016, pp. 215-238.

<sup>908</sup> L’analisi di contenuto, così come gli altri strumenti impiegati nel presente studio seguono le tappe del viaggio del *Visual Grounded Theory Approach*. La codifica dei dati è incentrata sul focus della ricerca, in questo caso le domande di ricerca dello studio attuale. I codici identificati costituiscono il primo livello di analisi. Questi codici sono poi raggruppati in concetti nel secondo livello di analisi. La terza fase dell’analisi è quella in cui i concetti sono raggruppati in categorie più astratte e generalizzate che portano alla costruzione della teoria. Cfr. Taylor Jain N., “Survey Versus Interviews: Comparing Data Collection Tools for Exploratory Research”, *The Qualitative Report*, vol. 26, n. 2, 2021, pp. 541-554.

ricerca quantitativi; permette di prendere in considerazione l'opinione dei partecipanti e dai soggetti direttamente coinvolti.<sup>909</sup>

Seguendo i principi di simultaneità e comparazione costante propri della *Grounded Theory*, l'analisi del contenuto è stata accompagnata da altri due modelli di raccolta dati e dai rispettivi strumenti: questionari e focus group. Nel primo caso, un totale di quattro sondaggi è stato elaborato e diffuso nei tre anni della ricerca, una volta all'anno, e hanno previsto una costante (ri)formulazione delle domande, elaborate di anno in anno in base ai dati raccolti dall'analisi di contenuto, dai questionari precedenti e – nel caso dell'ultimo – dalla prima serie di interviste a mezzo di focus group.<sup>910</sup> Nonostante la costante integrazione di nuove domande o la riformulazione di precedenti, la struttura del questionario è rimasta la stessa: ha integrato domande a risposta aperta, domande a risposta multipla e domande a risposta in scala.

La diffusione del questionario ha seguito il modello del campionamento teorico: partendo dal gruppo “Commodore Zone”, la distribuzione ha seguito il flusso degli utenti, spostandosi – a partire dal 2021 – nel gruppo Telegram, del subreddit e del server Discord della community di Tomodachi Crew. La diffusione del questionario è stata facilitata dalla conoscenza degli spazi e di alcuni degli utenti che li abitano: ogni condivisione del sondaggio è stata anticipata da promesse di riservatezza per rassicurare e incoraggiare le risposte spiegando il contesto di analisi così come gli obiettivi di ricerca, a garanzia di una generale riservatezza.<sup>911</sup> Per la creazione del questionario, sono state seguite le fasi illustrate dallo studio di Paul Hague: scelta delle informazioni da richiedere – ovvero l'individuazione degli obiettivi del sondaggio; redazione di una lista di domande consone; rielaborazione grammaticale delle domande – con l'intento di renderle chiare e concise; sviluppo del conseguente formato di risposta – aperta, chiusa, multipla, su scala, ecc.; ordinamento delle domande – seguendo un ordine crescente per difficoltà e lunghezza di risposta; individuazione di uno spazio di condivisione – inteso sia come luogo digitale o fisico di somministrazione che media

---

<sup>909</sup> L'analisi del contenuto tradizionale implica un'interpretazione umana soggettiva. Pertanto, la procedura di classificazione deve essere affidabile per garantire la coerenza tra i dati raccolti. Cfr. Lai L. S., To W. M., “Content analysis of social media: A grounded theory approach”, *Journal of Electronic Commerce Research*, vol. 16, n. 2, 2015, pp. 138-152.

<sup>910</sup> Il primo è stato distribuito nel Luglio 2020 e i restanti tre nel medesimo mese dei tre anni successivi – Luglio 2021, Luglio 2022 e Luglio 2023.

<sup>911</sup> È stato seguito il modello di condivisione teorizzato da Thomas Burgees. Cfr. Burgees T. F., “A general introduction to the design of questionnaires for survey research”, in Burgees T. F. (A cura di ) *Guide to the Design of Questionnaires*, 2001, pp. 1-29.

impiegato per la condivisione; presentazione, diffusione e revisione.<sup>912</sup> Inoltre, il questionario è stato suddiviso in sette sezioni con scopi e temi differenti: “introduzione al questionario”;<sup>913</sup> “Game e User ID” – dedicata alla raccolta di informazioni circa l’esperienza videoludica dei partecipanti; “Fruizione di Twitch” – relativa alle dinamiche e i processi di fruizione della piattaforma; “Microtransazioni e Twitch” – focus specifico sulle modalità di interazione tra streamer e pubblico; “Pornografia e Twitch” – centro nevralgico dell’indagine, composto da domande personali relative al consumo di pornografia e percezione del corpo in diretta; “Conclusioni” – sezione riassuntiva delle precedenti, con domanda mirate alla comprensione degli argomenti e a possibili scenari futuri a discrezione dei partecipanti; “Dati anagrafici” – rivolta alla raccolta dei dati anagrafici degli utenti.

Nel complesso, i quattro questionari hanno visto la presenza di circa 80 domande in media,<sup>914</sup> suddivise tra domande a risposta multipla, aperta e su scala di Likert. Analizzando brevemente le tipologie di domande con supporto teorico, emerge che le prime possono essere di due tipi: chiuse o multiple. Nel primo caso il partecipante può scegliere un’unica risposta – ad esempio o “sì” o “no” – nel secondo caso può fornire molteplici risposte – ad esempio “PlayStation”, “PC” e “Xbox”. Le domande chiuse costituiscono la norma nelle indagini quantitative: è fondamentale assicurarsi che i codici di risposta siano corretti per la domanda, altrimenti ci sarà un numero significativo di risposte che non può essere collocato in nessuna categoria utile e che è destinato alla categoria generica “altro”.<sup>915</sup> Diversamente, le domande a risposta aperta – o risposta verbatim – sono essenziali per sviluppare una comprensione profonda delle opinioni e dei comportamenti dei partecipanti, ma richiedono maggior tempo di analisi – presentandosi in forme eterogenee non previste dal ricercatore – poiché la loro lettura e codifica è necessaria per identificare risposte comuni tra gli

---

<sup>912</sup> Nel caso del presente studio, i questionari sono stati elaborati in formato digitale e distribuiti via internet attraverso il sito Google Form, generatore gratuito di sondaggi e moduli online, incluso nella suite di strumenti Google Workspace – l’applicazione è caratterizzata da un’interfaccia intuitiva che facilita e accelera il processo di creazione dei sondaggi e di conseguente risposta. Cfr. Hague P., “An introduction to Questionnaire Design”, in Hague P., *A Practical Guide to Market Research*, B2B International, 2018, pp. 129-149.

<sup>913</sup> Riportante la seguente frase: “Ciao! Rispondendo a questo sondaggio anonimo – ti basteranno circa dieci minuti – mi aiuterai a raccogliere dati utili alla Ricerca di Dottorato che sto conducendo, relativa alla percezione del corpo su Twitch. Ti ringrazio in anticipo per il tuo contributo!”.

<sup>914</sup> Il primo questionario presenta 70 domande, il secondo 78, il terzo 90 e il quarto 84.

<sup>915</sup> Cfr. Hague P., *op. cit.*

utenti.<sup>916</sup> Talvolta, le domande a risposta aperta sono impiegate nel questionario come estensioni facoltative delle domanda a risposta chiusa: in tal modo, è possibile fornire risposte argomentate che vanno oltre la semplice affermazione – “sì” o “no” –, fornendo dati di carattere qualitativo utili alla ricerca.

Infine, si è scelto di impiegare domande a risposta su scala secondo il metodo “Likert Scale”: trattasi di una scala psicometria che prevede molteplici categorie di risposta tra cui i partecipanti possono scegliere al fine di indicare opinioni, atteggiamenti o sentimenti relativi ad un particolare argomento. Le domande di questa tipologia strutturano presentando come estremi di risposta “sono d’accordo” o “non sono d’accordo” e sono state frequentemente nelle indagini sulle variabili di differenza individuali, come la motivazione, l’ansia e la fiducia.<sup>917</sup> La scala Likert appare dunque come insieme di affermazioni proposte per una situazione reale o ipotetica oggetto di studio: ai partecipanti è chiesto di indicare il loro livello di accordo (da fortemente in disaccordo a fortemente d’accordo) con le affermazioni proposte, sulla base di una scala metrica misurabile. Ne consegue che le affermazioni raccolte, combinate tra loro, rivelano la dimensione specifica dell’atteggiamento verso il problema, “quindi sono necessariamente interconnesse tra loro”.<sup>918</sup> Le scale impiegate nei questionari del presente studio sono di carattere simmetrico per cui, se la posizione di neutralità si trova esattamente tra i due estremi di “fortemente in disaccordo” e “fortemente d’accordo”, fornisce al partecipante l’indipendenza di scegliere qualsiasi risposta in modo equilibrato e simmetrico in entrambe le direzioni, assicurando l’affermazione di dati affidabili e coesi.

Tra le differenze principali che sono risultate tra i questionari – e che sono espone nel paragrafo dedicato alla raccolta dati – la sezione conclusiva del terzo e del quarto questionario ha introdotto la possibilità – a mezzo di domanda aperta – di fornire un contatto privato – indirizzo mail – per l’eventuale adesione e partecipazione ad un focus group in cui gli interrogativi del questionario

---

<sup>916</sup> Secondo lo studio di Roopa e Rani, i tipi di domande aperte includono: associazione di parole – sono presentate delle parole e l’intervistato cita la prima che gli viene in mente; completamento di frasi – gli utenti completano una frase incompleta; completamento di una storia – i partecipanti completano una storia incompleta; completamento di un’immagine – gli intervistati riempiono un balloon di conversazione vuoto; approfondimento – gli utenti rispondono personalmente a una data questione. Nel presente studio non vi è stato impiego di immagini nei questionari e le domande a risposta multipla appartengono alla medesima tipologia – l’ultima qui riportata. Cfr. Roopa S., Rani M., “Questionnaire Designing for a Survey”, *Journal of Indian Orthodontic Society*, vol. 46, n. 4, 2012, pp. 273-277.

<sup>917</sup> I vantaggi delle domande su scala Likert sono che (a) i dati possono essere raccolti in tempi relativamente brevi da un gran numero di intervistati, (b) possono fornire stime altamente affidabili delle capacità e dei comportamenti individuali, (c) la validità delle interpretazioni fatte sulla base dei dati forniti può essere stabilita attraverso una varietà di mezzi e (d) i dati forniti possono essere confrontati, contrastati e combinati in modo proficuo con le tecniche di raccolta dei dati qualitativi, come le domande aperte, l’osservazione partecipante e le interviste. Cfr. Nemoto T., Beglar D., “Developing Likert-scale questionnaires”, in Sonda N., Krause A. (A cura di), *JALT2013 Conference Proceedings*, Tokyo, 2014, pp. 1-8.

<sup>918</sup> Joshi A., Kale S., Chandel S., Pal D. K., “Likert Scale: Explored and Explained”, *BJAST*, vol. 7, n. 4, 2015, p. 396.

sono espansi e approfonditi – nell’ottica di una completa saturazione delle categorie.<sup>919</sup> L’intervista a mezzo di focus group è uno degli strumenti di raccolta dati maggiormente impiegati nell’indagine qualitativa. Si definisce in quanto gruppo di individui selezionati e riuniti dal ricercatore per discutere e commentare, a partire dall’esperienza personale, l’argomento oggetto della ricerca.<sup>920</sup> Come tecnica di raccolta dati, il focus group impiega una discussione guidata e interattiva come mezzo per generare “ricchi dettagli di esperienze complesse e il ragionamento dietro le azioni, le credenze, le percezioni e gli atteggiamenti di un individuo”.<sup>921</sup> L’adozione del focus group come strumento di ricerca è giustificata non solo dall’adesione del presente studio al modello *Grounded Theory*, ma anche dalla sua particolare utilità nel caso in cui la conoscenza preesistente sull’argomento richieda un approfondimento per integrarsi con un questionario esistente.

In altre parole, il focus group risulta necessario nel momento in cui l’argomento in esame è complesso e per garantirne la validità si impiegano metodi aggiuntivi di raccolta dei dati. Poiché – come evidenziato in molteplici passaggi – i risultati di un’indagine quantitativa sono meramente descritti e le associazioni statistiche richiedono chiarimenti o elaborazioni, il focus group consente al ricercatore di concentrare tempo e risorse sulle variabili più pertinenti allo studio.<sup>922</sup> Da un punto di vista strutturale, il focus group proposto dal presente studio si presenta come intervista sequenziale semi-strutturata divisa in due sessioni – da non considerare come prima e seconda parte ma come ripetizione del medesimo test a fini di saturazione. L’intervista semi-strutturata garantisce flessibilità, accessibilità e comprensibilità: è uno strumento in grado di rivelare aspetti importanti

---

<sup>919</sup> Gli ultimi due questionari sono quelli che hanno raccolto meno dati se paragonati agli altri due. Ne consegue che il numero di utenti interessato al focus group è stato minimo, con una totale comunicazione di contatti personali di trentatré persone. Di queste, diciotto si sono dimostrate effettivamente interessate ad approfondire i temi e hanno dunque partecipato a due sessioni differenti di focus group: la prima svolta nel Luglio 2022 e la seconda nel mese di Luglio 2023.

<sup>920</sup> Il focus group è un modello di raccolta dati impiegato sia in ambito accademico sia in ambito aziendale/industriale, di forte interesse per la ricerca di marketing. Più precisamente, le forme di intervista di gruppo sono state utilizzate dagli scienziati sociali almeno dagli anni Venti. Gli scienziati sociali, dubitando dell’accuratezza delle tradizionali interviste individuali, hanno iniziato a studiare modalità alternative di intervista, in cui il ricercatore assume un ruolo meno direttivo e dominante. I capostipiti della ricerca sui focus group sono solitamente riconosciuti come Lazarsfeld e Merton, del Dipartimento di Sociologia della Columbia University: negli anni Quaranta, i due sociologi e i relativi colleghi dell’Office of Radio Research utilizzano interviste mirate, sia a singoli che a gruppi, come metodo per scoprire gli effetti della comunicazione di massa. Cfr. Colucci E., “Focus Groups Can Be Fun”: The Use of Activity-Oriented Questions in Focus Group Discussions”, *Qualitative Health Research*, vol. 17, n. 10, 2007, pp. 1422-1433.

<sup>921</sup> Powell A., Single M. H., “Focus Groups”, *International Journal for Quality in Health Care*, vol. 8, n. 5, 1996, p. 499.

<sup>922</sup> È importante garantire che i focus group comprendano l’intera gamma di osservazioni possibili su un dato tema. Questo obiettivo può essere raggiunto utilizzando un campionamento teorico: in tal modo, il ricercatore attinge alle proprie conoscenze e a quelle esistenti sul tema in esame per identificare le caratteristiche salienti che possono influenzare la variabilità delle risposte del focus group. Cfr. Powell A., Single M. H., *ibidem*.

e spesso nascosti del comportamento umano, si basa sulla conversazione, consente di modificarne lo stile, il ritmo e l'ordine delle domande, con lo scopo di evocare risposte il più complete possibili da parte del partecipante. Analogamente ai questionari, il focus group è stato inteso nel presente studio nella sua accezione digitale e online: non si presentano diversamente dalla controparte fisica, con la differenza che impiegano mezzi di collegamento personale come *conference call* o *chat room* vocali.

Seguendo la strategia del *Visual Grounded Theory Approach*, lo studio qualitativo dei focus group è stato condotto secondo il modello di analisi tematica – così come concepito da Oliver Massey: un metodo che prevede la ricerca, la codifica e l'interpretazione di temi o schemi nei dati. L'autore definisce tema “un'idea significativa e coerente che cattura qualcosa di importante o rilevante sulla domanda o sull'argomento della ricerca”.<sup>923</sup> I temi possono essere descrittivi, esplicativi o analitici, a seconda dell'obiettivo della ricerca e del livello di studio. L'analisi tematica può essere utilizzata con diversi quadri teorici, posizioni epistemologiche e fonti di dati, il che la rende un metodo versatile e adattabile. Definiti i temi dell'indagine – emersi da precedenti raccolte dati e critica della letteratura esistente e derivativi della domande di ricerca – nel presente contesto, il compito dell'analisi tematica consiste nel riferire e presentare i temi secondo la trattazione dei partecipanti al focus group. In altre parole, trattasi di scrivere e comunicare i risultati ottenuti, utilizzando i temi come struttura principale dell'analisi; ciò prevede un'introduzione che spiega il contesto, l'obiettivo e il metodo della ricerca; una descrizione e una spiegazione di ciascun tema, con citazioni illustrative dei dati; una discussione che interpreta e valuta i temi in relazione alla letteratura esistente, alla teoria e alle implicazioni; una conclusione che riassume ed evidenzia i punti principali; la costruzione di categorie basate sull'analisi dei dati.

Secondo il gruppo di ricerca rappresentato da Tobias Nyumba i focus group online vantano un'aura di dinamismo, modernità e competitività che trascende i classici problemi della discussione dei focus group faccia a faccia: tuttavia, le piattaforme di discussione coinvolte sono soggette a problemi tecnici come la scarsa o mancata connessione alla rete e l'incapacità di catturare i dati non verbali.<sup>924</sup> Inoltre, sia nel caso dei questionari che delle sessioni di focus group, è stato garantito e mantenuto l'anonimato per ogni partecipante. Laddove nel primo caso di una caratteristica implicita dello strumento digitale, nel secondo caso l'anonimato è stato necessario per consentire ai

---

<sup>923</sup> Cfr. Massey T. O., “A proposed model for the analysis and interpretation of focus groups in evaluation research.”, *Evaluation and program planning*, vol. 34, n. 1, 2011, pp. 21-28.

<sup>924</sup> Cfr. Nyumba O. T., Wilson K., Derrick C. J., Mukherjee N., “The use of focus group discussion methodology: Insights from two decades of application in conservation”, *Methods Ecol Evol*, vol. 9, 2018, pp. 20-32.

partecipanti al focus group di esprimersi senza la percezione di un (pre)giudizio da parte degli altri utenti coinvolti.<sup>925</sup> Come illustrato nel prossimo paragrafo, le interviste del focus group hanno portato alla definitiva saturazione di ogni categoria individuata, portando all'affermazione di due *core categories* a partire dalle quali sviluppare la teoria. Durante il processo di saturazione – vale a dire durante le interviste – i partecipanti hanno menzionato più volte le streamer americane soggette ad analisi di contenuto nei precedenti capitoli e fatto costante riferimento al cluster Tomodachi Crew.

Per tali motivi, un'ulteriore momento di indagine avrebbe visto la presenza di interviste semi-strutturate rivolte direttamente e individualmente agli streamer del cluster osservato. In questo modo, sarebbe stato possibile validare o meno le affermazioni che risultano dall'analisi di contenuto e dalla generale osservazione partecipante condotta nei tre anni di ricerca, chiudendo il cerchio aperto dal primo questionario nell'estate 2020. Nonostante i ripetitivi tentativi di entrare in contatto con gli streamer del cluster, non è stato possibile in alcun modo nei tre anni di ricerca ricevere una risposta dai membri di Tomodachi Crew – neanche una negativa. Come sarà possibile evincere dai dati raccolti e dalla loro analisi, la ricerca risulta comunque completa e trova risposte alle domande generative definite inizialmente. Nelle pagine successive segue dunque l'esposizione dettagliata dei dati raccolti attraverso i tre strumenti esposti nel presente paragrafo: analisi di contenuto, questionari e focus group.

### *Raccolta Dati*

#### “Pub dell'Amico”

La presente indagine è stata condotta seguendo i principi della *Grounded Theory*, basata sulla simultaneità e la costante comparazione dei dati. Pertanto, l'esposizione dei dati raccolti è stata strutturata non secondo un ordine cronologico, ma secondo il criterio di saturazione, procedendo dal livello generale al particolare. L'obiettivo è quello di formare progressivamente le categorie essenziali per la costruzione della teoria fondata sui dati: tale approccio metodologico consente un'analisi in profondità e una comprensione accurata delle informazioni raccolte, garantendo la validità e l'affidabilità della ricerca.

Considerati dunque i criteri e gli strumenti di raccolta dati adottati dal presente studio, il punto di partenza risiede nell'indagine svolta a mezzo di documenti visuali – video e dirette streaming –

---

<sup>925</sup> Entrambe le sessioni di Focus Group sono state svolte nella piattaforma Microsoft Teams: gli utenti sono stati guidati all'ingresso nella stanza virtuale della conversazione preservando il proprio anonimato – oscurando la telecamera e impiegano un nome fittizio.

appartenenti al cluster Tomodachi Crew. In particolare, valutata la vasta e costante produzione di contenuti audiovisivi da parte del canale DarioMocciaTwitch è stato ritenuto necessario impostare dei limiti all'osservazione e scelta dei contenuti da raccogliere ed analizzare. L'attenzione si è rivolta verso un unico format del palinsesto del canale Twitch: il "Pub dell'Amico". Poiché Twitch, in quanto sito, non consente l'archiviazione perenne dei contenuti realizzati e trasmessi, è risultato necessario individuare una modalità alternativa di accesso in differita ai contenuti prodotti da DarioMocciaTwitch: YouTube è impiegato come spazio di archiviazione e accesso a contenuti non più esistenti su Twitch.

Definibile come un momento di conversazione e dialogo con gli altri membri di Tomodachi Crew su differenti argomenti – improvvisati o premeditati – il "Pub dell'Amico" è stato un format settimanale del canale DarioMocciaTwitch per più di due anni, avviato nell'autunno 2020 e concluso nell'inverno 2022. Il format ha riscontrato un discreto successo nel panorama italiano di Twitch, in concomitanza con l'emergenza pandemica, riunendo streamer e spettatori eterogenei in un unico spazio virtuale in cui condividere semplicità e genuinità. Il "Pub dell'Amico" si struttura come una chiacchierata in cui Dario Moccia si pone come conduttore e mediatore del dialogo, affrontando argomenti differenti senza un ordine preciso e con un costante taglio ironico/umoristico, caratteristica del canale DarioMocciaTwitch.<sup>926</sup> Inizialmente concepito come momento di condivisione con gli altri streamer del gruppo Tomodachi Crew, il "Pub dell'Amico" ha presto aperto le sue porte a ospiti differenti – streamer, creatori di contenuti, critici cinematografici, imprenditori digitali –, in parte conoscenze personali di Moccia e in parte personalità interessate a mettersi in gioco in un contesto nuovo su Twitch.<sup>927</sup> Nel corso del tempo, il "Pub dell'Amico" si è definito come punto di incontro delle community di fan di streamer differenti, che hanno trovato nella personalità e nel canale di Moccia un terreno fertile per la costruzione di collegamenti multi-piattaforma e multi-narrativi.

Il "Pub dell'Amico" è stato anche il mezzo principale attraverso cui la *lore* di DarioMocciaTwitch si è espansa negli ultimi tre anni: gli ospiti invitati al tavolo della conversazione settimanale si raccontano e confessano davanti ad un pubblico nuovo che, secondo le pratiche *bottom-up* precedentemente espresse, attinge a tali nuove narrazioni per generare contenuti creativi in spazi associati come Reddit. In alcuni casi, gli ospiti sono sconosciuti che Moccia conosce solo di nome e

---

<sup>926</sup> Il format può essere ricondotto al genere narrativo e mediale del "talk show di gruppo".

<sup>927</sup> A partire dalla primavera 2021 è possibile ad un'espansione del gruppo Tomodachi e della *lore* di Moccia per cui il "Pub dell'Amico" è impiegato anche per integrare streamer nuovi e sconosciuti.

che integra nella propria cerchia – *lore* – in diretta, durante e attraverso il “Pub dell’Amico”.<sup>928</sup> Laddove il numero massimo di ospiti e streamer partecipanti al format non supera le dieci persone connesse contemporaneamente – per motivi tecnici, di riproduzione e condivisione – le personalità presenti sono sempre differenti.

In tal senso, il “Pub dell’Amico” vede rafforzato il suo nome e intento: radunare in un pub – virtuale – conosciuti e sconosciuti con cui avviare una conversazione a scopo di intrattenimento, caratterizzati da costante umorismo e satira. Se dunque la parola “pub” nel nome assume questo significato, “amico” si riferisce non solo all’amicizia che lega i vari streamer ma – come nel caso del nome del cluster – all’“Amico” di *20th Century Boys*.<sup>929</sup> In quanto format di un palinsesto ben definito, a partire dalla sua istituzionalizzazione, il “Pub dell’Amico” è stato programmato per ogni giovedì sera fino alla fine del 2021. All’inizio dell’anno successivo, il format ha visto una completa rivisitazione in termini di temi, trattazione e configurazione: Moccia ha deciso di modificarne la struttura, spostandolo al venerdì sera e assegnando a ciascuna serata/settimana un tema differente.

In questa nuova forma, il primo “pub” del mese riprende la formula “Old School” – vale a dire la stessa tipologia di “Pub dell’Amico” trasmessa fino a quel momento –; il secondo venerdì è prevista la partecipazione degli ospiti ad un gioco di società tenuto dallo streamer Nico Pertici; la terza settimana è presente il “Pub dell’Amico Nerd” – in cui sono trattati argomenti di natura videoludica o cinematografica, secondo il modello della “Nerd Cultura”; l’ultimo “Pub dell’Amico” del mese non prevede una formula fissa, ma privilegia la presenza di ospiti nuovi, scelti dallo streamer secondo il criterio della curiosità personale.<sup>930</sup> Il format popolare ideato da Moccia e condiviso con i colleghi del gruppo Tomodachi Crew e con altri creatori di contenuti attivi su Twitch oltrepassa presto i confini della piattaforma attraverso due percorsi differenti.

Da un lato, nel 2021 – parallelamente all’alleggerimento delle misure di contrasto alla pandemia da COVID-19 – è stato possibile per i fan assistere di persona ad edizioni del format organizzate in presenza durante fiere ed eventi – sono un esempio i casi di Volterra, del Comicon di Napoli, della Milano Games Week & Cartoomics e dell’esperienza presso Villa del Colle, locale della città natale di Moccia, Collesalveti.<sup>931</sup> Dall’altro, attraverso pratiche di *freebooting* trova uno spazio su

---

<sup>928</sup> È il caso di streamer come Lucilla “Lucillajiggly” Materazzi o Elena “Voghelita” Volpatti.

<sup>929</sup> Un riferimento al personaggio è presente nel logo del “pub”, realizzato dall’illustratore e fan Fabio di Corleto, artista che collabora da diverso tempo con lo streamer, mentre la sigla del format è animata dall’artista-fan Simone Peano. Entrambi collaborano con Moccia e Masella nell’agenzia creativa SMILE.

<sup>930</sup> La nuova formula del “Pub dell’Amico” si afferma a partire dal mese di marzo 2022.

<sup>931</sup> Vedi *Figura 32*.

YouTube in cui, in differenti canali appartenenti a *freebooter* fedeli a Moccia, si presenta in quanto documentazione d'archivio.

A fini di ricerca e analisi di contenuto del format “Pub dell’Amico”, il presente studio prende in esame circa sessanta dirette streaming archiviate nel canale YouTube DarioMocciaArchives nell’omonima playlist. Quest’ultima conserva le dirette trasmesse su DarioMocciaTwitch a partire dall’estate 2021: ne consegue che i precedenti episodi del “Pub dell’Amico” non sono recuperabili nella loro integrità, ma unicamente attraverso la fruizione su altri canali YouTube gestiti da *freebooter*.<sup>932</sup> Questi si sono occupati di condividere porzioni delle live originali a fini promozionali e di archiviazione – non essendo una funzione consentita da Twitch. Se dunque una sessione del “Pub dell’Amico” ha una durata che varia dai novanta ai centoventi minuti, i contenuti *freebooted* si sono occupati di riportare poche decine di minuti di video per ogni episodio.

La playlist “Pub dell’Amico” di DarioMocciaArchives presenta 61 video: di questi, la raccolta e analisi dati qui condotta non considera tre video, datati 1 settembre 2021, 24 settembre 2021 e 29 ottobre 2022, poiché riportano momenti estratti dal format o di derivazione di questo – con due contenuti della durata inferiore ai 10 minuti e uno dedicato unicamente alla condivisione di un dialogo con lo streamer Simone “Panetty” Panetti ed il pubblico presente durante la diretta.

I rimanenti 58 video sono raccolti nella tabella che segue, riportando: titolo del video così come riportato sul canale YouTube; temi trattati durante la diretta – la cui astrazione consente un primo approccio alla costruzione di categorie proprie della *Grounded Theory*; i nomi degli streamer coinvolti – riportati nell’ordine in cui sono entrati in scena durante la trasmissione e sottolineando la presenza di membri del gruppo Tomodachi Crew; la data di pubblicazione del video su YouTube e quella di originale trasmissione su Twitch; le metriche e dati informativi circa le interazioni generate dal video su YouTube.

---

<sup>932</sup> Tra i canali YouTube di freebooting di DarioMocciaTwitch ci sono “LESGHEDE”, “Bugozzi Studios” e “GiuppyTV”. Il primo conserva parte dei primi due episodi del “Pub dell’Amico”, mentre gli altri due dispongono di molteplici clip brevi e spezzoni di episodi risalenti al primo semestre del 2021.

Tabella 17. Analisi playlist “Pub dell’Amico”

N.	Titolo	Temi	Streamer coinvolti	Data	Metriche
1	<i>Quale personaggio Disney vi fareste?</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rapporti sessuali</li> <li>- Fantasie erotiche</li> <li>- Inclusione sessuale</li> <li>- Importanza del sesso</li> <li>- Masturbazione</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Dario Moccia</a></li> <li>- <a href="#">Il Masella</a></li> <li>- <a href="#">Victorlaszlo88</a></li> <li>- <a href="#">Mangaka96</a></li> <li>- Lexy</li> <li>- CavernadiPlatone</li> <li>- Krisfits</li> <li>- Kurolily</li> <li>- Mottura</li> <li>- JMarza</li> </ul>	5 giugno 2021 (live 28/05/21)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 47:15 minuti</li> <li>- 233.601 views</li> <li>- 8.500 like</li> <li>- 206 commenti</li> </ul>
2	<i>Pub svizzero da casa del Maseo!</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Architetture</li> <li>- Abitazioni</li> <li>- Streamer e professioni</li> <li>- Sexting</li> <li>- Giochi di ruolo</li> <li>- Giochi erotici</li> <li>- Rapporti sessuali</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Dario Moccia</a></li> <li>- <a href="#">Il Maseo</a></li> <li>- <a href="#">Il Masella</a></li> <li>- <a href="#">IlTizioQualunque</a></li> <li>- <a href="#">Mangaka96</a></li> <li>- <a href="#">Victorlaszlo88</a></li> <li>- Kirio</li> <li>- Nico Pertici</li> <li>- Il Fossa</li> <li>- Krisfits</li> <li>- Playerinside</li> </ul>	12 giugno 2021 (live 04/06/2021)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1:21:31 minuti</li> <li>- 383.520 views</li> <li>- 9.800 like</li> <li>- 170 commenti</li> </ul>
3	<i>Cibi più STRANI che avete assaggiato?</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Estetica sessuale</li> <li>- Rapporti sessuali</li> <li>- Fantasie erotiche</li> <li>- Streamer e professioni</li> <li>- Gusti alimentari</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Dario Moccia</a></li> <li>- <a href="#">Volpescu</a></li> <li>- <a href="#">Victorlaszlo88</a></li> <li>- <a href="#">Venz</a></li> <li>- Kirio</li> <li>- Monitor</li> <li>- Jody</li> <li>- Kurolily</li> </ul>	18 giugno 2021 (live 11/06/21)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 51:21 minuti</li> <li>- 156.839 views</li> <li>- 6022 like</li> <li>- 122 commenti</li> </ul>
4	<i>Pub di inizio estate!</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sex work</li> <li>- Hobbistica</li> <li>- Rapporti sessuali</li> <li>- Operazioni mediche</li> <li>- Masturbazione</li> <li>- Fantasie erotiche</li> <li>- Cosplay</li> <li>- Personaggi fittizi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Dario Moccia</a></li> <li>- <a href="#">Nanni</a></li> <li>- <a href="#">Victorlaszlo88</a></li> <li>- <a href="#">IlTizioQualunque</a></li> <li>- <a href="#">Mangaka96</a></li> <li>- JTaz</li> <li>- Matteo Riso</li> <li>- Davide Rubino</li> <li>- Kirio</li> </ul>	26 giugno 2021 (live 18/06/2021)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1:48:49 minuti</li> <li>- 288.082 views</li> <li>- 7197 like</li> <li>- 155 commenti</li> </ul>
5	<i>I personaggi del pub sono rappresentazioni grafiche maggiorenti!</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fantasie erotiche</li> <li>- Rapporti sessuali</li> <li>- Manga hentai</li> <li>- Masturbazione</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Dario Moccia</a></li> <li>- <a href="#">Volpescu</a></li> <li>- JTaz</li> <li>- Davide Rubino</li> <li>- Matteo Riso</li> <li>- Krisfits</li> <li>- Kirio</li> </ul>	2 luglio 2021 (live 25/06/21)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1:27:50 minuti</li> <li>- 236.426 views</li> <li>- 6622 like</li> <li>- 160 commenti</li> </ul>
6	<i>L'ANIMA DELLA CUMMA</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rapporti di lavoro</li> <li>- Sexting</li> <li>- Rapporti sessuali</li> <li>- Corpo e videogiochi</li> <li>- Fantasie erotiche</li> <li>- Rapporti economici</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Dario Moccia</a></li> <li>- <a href="#">Mangaka96</a></li> <li>- <a href="#">Il Maseo</a></li> <li>- <a href="#">Venz</a></li> <li>- <a href="#">Victorlaszlo88</a></li> <li>- Sabaku No Maiku</li> <li>- Matteo Riso</li> <li>- Il Cippe</li> <li>- Michelle Puttini</li> </ul>	11 luglio 2021 (live 01/07/2021)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 2:02:11 minuti</li> <li>- 430.954 views</li> <li>- 9229 like</li> <li>- 248 commenti</li> </ul>

7	<i>SOGNI, PASSIONI PASSEGGERE e SUPERPOTERI</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sogni ricorrenti</li> <li>- Sogni e videogiochi</li> <li>- Fantasie erotiche</li> <li>- Superpoteri</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Dario Moccia</a></li> <li>- <a href="#">Mangaka96</a></li> <li>- <a href="#">Il Masseo</a></li> <li>- <a href="#">Volpescu</a></li> <li>- <a href="#">Victorlaszlo88</a></li> <li>- <a href="#">CavernadiPlatone</a></li> <li>- <a href="#">Il Cippe</a></li> <li>- <a href="#">Davide Rubino</a></li> </ul>	29 luglio 2021 (live del 08/07/21)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1:30:34 minuti</li> <li>- 173.700 views</li> <li>- 5064 like</li> <li>- 125 commenti</li> </ul>
8	<i>IL NOSTRO PRIMO LAVORO!</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fantasie erotiche</li> <li>- Rapporti sessuali</li> <li>- Esperienze lavorative</li> <li>- Perversioni erotiche</li> <li>- Esperienze estreme</li> <li>- Stupefacenti</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Dario Moccia</a></li> <li>- <a href="#">Volpescu</a></li> <li>- <a href="#">Nanni</a></li> <li>- <a href="#">IlTizioQualunque</a></li> <li>- <a href="#">Il Cippe</a></li> <li>- <a href="#">Nico Pertici</a></li> <li>- <a href="#">Surry</a></li> </ul>	6 agosto 2021 (live 15/07/2021)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1:55:48 minuti</li> <li>- 336.541 views</li> <li>- 8124 like</li> <li>- 153 commenti</li> </ul>
9	<i>COSE CHE CI FANNO ECCITARE (con gli occhi)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ferie e videogiochi</li> <li>- Fantasie erotiche</li> <li>- Rapporti sessuali</li> <li>- Desideri corporei</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Dario Moccia</a></li> <li>- <a href="#">Venz</a></li> <li>- <a href="#">JTaz</a></li> <li>- <a href="#">JMarza</a></li> <li>- <a href="#">Il Fossa</a></li> <li>- <a href="#">Kurolily</a></li> <li>- <a href="#">Panetty</a></li> </ul>	23 agosto 2021 (live 29/07/21)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 2:23:10 minuti</li> <li>- 368.312 views</li> <li>- 8898 like</li> <li>- 189 commenti</li> </ul>
10	<i>I nostri RICORDI d'INFANZIA!</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- LuccaComics</li> <li>- Sex Work</li> <li>- ASMR</li> <li>- Masturbazione</li> <li>- Fantasie erotiche</li> <li>- Ricordi di infanzia</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Dario Moccia</a></li> <li>- <a href="#">Venz</a></li> <li>- <a href="#">Victorlaszlo88</a></li> <li>- <a href="#">IlTizioQualunque</a></li> <li>- <a href="#">Matteo Riso</a></li> <li>- <a href="#">Mona Schon</a></li> <li>- <a href="#">Cerbero Podcast</a></li> </ul>	30 ottobre 2021 (ilve 29/10/21)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1:20:12 minuti</li> <li>- 166.923 views</li> <li>- 5235 like</li> <li>- 143 commenti</li> </ul>
11	<i>Questo PUB è diventato un CIRCO!</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gusti alimentari</li> <li>- Fantasie erotiche</li> <li>- Incubi e paure</li> <li>- Relazioni tra streamer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Dario Moccia</a></li> <li>- <a href="#">Nanni</a></li> <li>- <a href="#">Il Masseo</a></li> <li>- <a href="#">Venz</a></li> <li>- <a href="#">Victorlaszlo88</a></li> <li>- <a href="#">Nico Pertici</a></li> <li>- <a href="#">Lucillajiggly</a></li> <li>- <a href="#">Krisfits</a></li> <li>- <a href="#">Panetty</a></li> </ul>	6 novembre 2021 (live 05/11/21)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1:10:39 minuti</li> <li>- 227.036 views</li> <li>- 6698 like</li> <li>- 188 commenti</li> </ul>
12	<i>PUB ARTISTICO a casa di PANETTY</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Esperienze di vita</li> <li>- Rapporto con Twitch</li> <li>- "Lezione di disegno"</li> <li>- Arte ed emozione</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Dario Moccia</a></li> <li>- <a href="#">Victorlaszlo88</a></li> <li>- <a href="#">Matteo Riso</a></li> <li>- <a href="#">Kirio</a></li> <li>- <a href="#">Il Santone</a></li> </ul>	14 novembre 2021 (live 12/11/21)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1:16:31 minuti</li> <li>- 184.813 views</li> <li>- 5849 like</li> <li>- 95 commenti</li> </ul>
13	<i>Qualche METRO di DISTANZA</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fascino e relazioni</li> <li>- Fantasie erotiche</li> <li>- Desideri finzionali</li> <li>- Twitch e fandom</li> <li>- Gusti alimentari</li> <li>- Cinema e serie TV</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Dario Moccia</a></li> <li>- <a href="#">Nanni</a></li> <li>- <a href="#">Victorlaszlo88</a></li> <li>- <a href="#">IlTizioQualunque</a></li> <li>- <a href="#">Venz</a></li> <li>- <a href="#">Jody</a></li> <li>- <a href="#">Davide Rubino</a></li> <li>- <a href="#">Hontas</a></li> </ul>	21 novembre 2021 (live 19/11/21)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1:23:23 minuti</li> <li>- 242.480 views</li> <li>- 6493 like</li> <li>- 138 commenti</li> </ul>
14	<i>CRUCCI ADOLESCENZIALI</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Relazioni personali</li> <li>- Sex work</li> <li>- Collezionismo</li> <li>- Ricordi adolescenziali</li> <li>- Memorie infantili</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Dario Moccia</a></li> <li>- <a href="#">Il Masseo</a></li> <li>- <a href="#">Nanni</a></li> <li>- <a href="#">Victorlaszlo88</a></li> <li>- <a href="#">IlTizioQualunque</a></li> <li>- <a href="#">Venz</a></li> <li>- <a href="#">Lucillajiggly</a></li> <li>- <a href="#">Mona schon</a></li> <li>- <a href="#">Matteo Riso</a></li> </ul>	28 novembre 2021 (live 26/11/21)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1:30:25 minuti</li> <li>- 257.297 views</li> <li>- 7238 like</li> <li>- 147 commenti</li> </ul>

15	<i>RIASSUMENDO IL 2021 GUARDANDO AL 2022</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Rapporto con le feste</li> <li>- Igiene intima</li> <li>- Giochi di ruolo</li> <li>- TwitchCon</li> <li>- Obiettivi e carriera</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Dario Moccia</a></li> <li>- <a href="#">Il Masseo</a></li> <li>- <a href="#">Victorlaszlo88</a></li> <li>- <a href="#">IlTizioQualunque</a></li> <li>- Nico Pertici</li> <li>- Lucillajiggly</li> <li>- Krisfits</li> <li>- Kurolily</li> <li>- Panetty</li> </ul>	8 gennaio 2022 (live 08/02/22)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 2:09:10 minuti</li> <li>- 312.501 views</li> <li>- 5997 like</li> <li>- 108 commenti</li> </ul>
16	<i>UNA NEW ENTRY UN PO' PARTICOLARE</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Donne e Twitch</li> <li>- Community tossiche</li> <li>- Mondi di finzione</li> <li>- Fantasie erotiche</li> <li>- Perversioni sessuali</li> <li>- Soddisfazioni ludiche</li> <li>- Relazioni tra streamer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Dario Moccia</a></li> <li>- <a href="#">Victorlaszlo88</a></li> <li>- <a href="#">Mangaka96</a></li> <li>- <a href="#">Il Masseo</a></li> <li>- JTaz</li> <li>- Hontas</li> <li>- Kirio</li> <li>- Voghelita</li> </ul>	16 gennaio 2022 (live 14/01/22)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1:52:10 minuti</li> <li>- 332.074 views</li> <li>- 8694 like</li> <li>- 331 commenti</li> </ul>
17	<i>IL FUTURO DI TWITCH</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Offese e scherzi</li> <li>- Censura e Twitch</li> <li>- Twitch IRL</li> <li>- Relazioni personali</li> <li>- Fantasie erotiche</li> <li>- Rapporti sessuali</li> <li>- Masturbazione</li> <li>- Futuro di Twitch</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Dario Moccia</a></li> <li>- <a href="#">IlTizioQualunque</a></li> <li>- Mario Sturniolo</li> <li>- Lucillajiggly</li> <li>- Surry</li> <li>- JMarza</li> <li>- Panetty</li> </ul>	22 gennaio 2022 (live 21/01/22)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 2:21:09 minuti</li> <li>- 394.959 views</li> <li>- 7139 like</li> <li>- 187 commenti</li> </ul>
18	<i>GRANDI SCHERZI E OGGETTI SMARRITI</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Arte</li> <li>- Oggetti smarriti</li> <li>- Relazioni personali</li> <li>- Rapporti di coppia</li> <li>- Investimenti e Twitch</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Dario Moccia</a></li> <li>- <a href="#">IlTizioQualunque</a></li> <li>- <a href="#">Victorlaszlo88</a></li> <li>- Mario Sturniolo</li> <li>- Surry</li> <li>- Martin Sal</li> <li>- Nico Pertici</li> </ul>	29 gennaio 2022 (live 28/01/22)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1:56:04 minuti</li> <li>- 337.576 views</li> <li>- 6642 like</li> <li>- 153 commenti</li> </ul>
19	<i>Le nostre PAZZIE per AMORE!</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Relazioni personali</li> <li>- Fantasie erotiche</li> <li>- Desideri economici</li> <li>- Tecnologia</li> <li>- TikTok e letteratura</li> <li>- Mode e tendenze</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Dario Moccia</a></li> <li>- <a href="#">Dada</a></li> <li>- <a href="#">Nanni</a></li> <li>- Matteo Riso</li> <li>- Surry</li> <li>- Lucillajiggly</li> <li>- Krisfits</li> <li>- Voghelita</li> </ul>	7 febbraio 2022 (live 04/02/22)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 2:06:33 minuti</li> <li>- 331.557 views</li> <li>- 7918 like</li> <li>- 136 commenti</li> </ul>
20	<i>LAVORO e TANGA!</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Romanticismo</li> <li>- Rapporti sessuali</li> <li>- Relazioni tra streamer</li> <li>- Fantasie erotiche</li> <li>- Carriera su Twitch</li> <li>- Igiene intima</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Dario Moccia</a></li> <li>- <a href="#">Il Masella</a></li> <li>- <a href="#">IlTizioQualunque</a></li> <li>- <a href="#">Victorlaszlo88</a></li> <li>- JTaz</li> <li>- Lucillajiggly</li> <li>- Voghelita</li> </ul>	12 febbraio 2022 (live 11/02/22)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1:48:46 minuti</li> <li>- 282.311 views</li> <li>- 7287 like</li> <li>- 161 commenti</li> </ul>
21	<i>PUB TRANSUMANISTI CO</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fiducia e relazioni</li> <li>- Cinema e serie TV</li> <li>- Giochi di ruolo</li> <li>- Relazioni virtuali</li> <li>- App di incontri</li> <li>- Rapporti sessuali</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Dario Moccia</a></li> <li>- <a href="#">Dada</a></li> <li>- <a href="#">Victorlaszlo88</a></li> <li>- Mario Sturniolo</li> <li>- Panetty</li> <li>- Mona schon</li> <li>- Hontas</li> <li>- Voghelita</li> </ul>	19 febbraio 2022 (live 18/02/22)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1:23:59 minuti</li> <li>- 224.915 views</li> <li>- 7330 like</li> <li>- 171 commenti</li> </ul>

22	<i>RICORDANDO LA TV ITALIANA!</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pandemia e relazioni</li> <li>- Televisione italiana</li> <li>- Conduttori ed eventi</li> <li>- Igiene intima</li> <li>- Superstizioni</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Dario Moccia</a></li> <li>- Matteo Riso</li> <li>- Mario Sturniolo</li> <li>- Lucillajiggly</li> <li>- Krisfits</li> <li>- Mona schon</li> </ul>	28 febbraio 2022 (live 25/02/22)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1:29:16 minuti</li> <li>- 161.526 views</li> <li>- 5314 like</li> <li>- 135 commenti</li> </ul>
23	<i>PUB OLD SCHOOL!</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Identità di genere</li> <li>- Estetica e cosmesi</li> <li>- Fantasie erotiche</li> <li>- Rapporti sessuali</li> <li>- Relazioni personali</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Dario Moccia</a></li> <li>- <a href="#">Mangaka96</a></li> <li>- <a href="#">Il Masseo</a></li> <li>- <a href="#">Nanni</a></li> <li>- <a href="#">Dada</a></li> <li>- <a href="#">Victorlaszlo88</a></li> <li>- Matteo Riso</li> <li>- Krisfits</li> <li>- Panetty</li> </ul>	5 marzo 2022 (live 04/03/22)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1:38:46 minuti</li> <li>- 252.186 views</li> <li>- 7530 like</li> <li>- 156 commenti</li> </ul>
24	<i>PUB IN CODICE (Codenames)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gameplay <i>Codenames</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Dario Moccia</a></li> <li>- Il Cippe</li> <li>- Monitor</li> <li>- Lucillajiggly</li> <li>- Kurolily</li> </ul>	12 marzo 2022 (live 11/03/22)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1:23:59 minuti</li> <li>- 160.329 views</li> <li>- 5392 like</li> <li>- 118 commenti</li> </ul>
25	<i>ACCIO PALLE</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Serie cinematografiche</li> <li>- Personaggi di finzione</li> <li>- Fantasie erotiche</li> <li>- Masturbazione</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Dario Moccia</a></li> <li>- <a href="#">Mangaka96</a></li> <li>- <a href="#">Victorlaszlo88</a></li> <li>- CavernadiPlatone</li> <li>- Il Fossa</li> <li>- Kirio</li> <li>- Kurolily</li> </ul>	19 marzo 2022 (live 18/03/22)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1:45:55 minuti</li> <li>- 222.310 views</li> <li>- 6660 like</li> <li>- 150 commenti</li> </ul>
26	<i>IL PUB DEL BAFFO</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Televisione italiana</li> <li>- Estetica e cosmesi</li> <li>- Desideri e passioni</li> <li>- Esperienze estreme</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Dario Moccia</a></li> <li>- <a href="#">Il Masella</a></li> <li>- Matteo Riso</li> <li>- Monitor</li> <li>- Surry</li> <li>- Nico Pertici</li> <li>- Mona schon</li> </ul>	26 marzo 2022 (live 25/03/22)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1:29:47 minuti</li> <li>- 167.731 views</li> <li>- 5246 like</li> <li>- 126 commenti</li> </ul>
27	<i>PUB DELLE CHIACCHIERE</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Estetica e cosmesi</li> <li>- Esperienze di lavoro</li> <li>- Gusti alimentari</li> <li>- Cinema e Serie TV</li> <li>- Fantasie erotiche</li> <li>- Rapporti sessuali</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Dario Moccia</a></li> <li>- <a href="#">Il Masella</a></li> <li>- <a href="#">Dada</a></li> <li>- <a href="#">Nanni</a></li> <li>- Matteo Riso</li> <li>- Surry</li> <li>- Krisfits</li> </ul>	2 aprile 2022 (live 02/04/22)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1:44:01 minuti</li> <li>- 188.428 views</li> <li>- 5319 like</li> <li>- 125 commenti</li> </ul>
28	<i>UN QUIZ PER METTERCI ALLA PROVA</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Quiz tra streamer</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Dario Moccia</a></li> <li>- <a href="#">Victorlaszlo88</a></li> <li>- Mario Sturniolo</li> <li>- Monitor</li> <li>- Matteo Riso</li> <li>- Nico Pertici</li> <li>- Lucillajiggly</li> <li>- Voghelita</li> </ul>	9 aprile 2022 (live 08/04/22)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 52:43 minuti</li> <li>- 150.038 views</li> <li>- 5886 like</li> <li>- 130 commenti</li> </ul>
29	<i>I VIDEOGIOCHI CHE CI HANNO DATO DIPENDENZA</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Esperienze videoludiche</li> <li>- Dipendenze videoludiche</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Dario Moccia</a></li> <li>- <a href="#">Victorlaszlo88</a></li> <li>- Il Fossa</li> <li>- Sabaku No Maiku</li> <li>- Kurolily</li> <li>- Playerinside</li> </ul>	16 aprile 2022 (live 15/04/22)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1:25:34 minuti</li> <li>- 255.685 views</li> <li>- 8492 like</li> <li>- 256 commenti</li> </ul>

30	<i>LA NOSTRA ZONA DI COMFORT</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Relazioni personali</li> <li>- Timori sociali</li> <li>- "Poly Quiz Show"</li> <li>- Residenze e viaggi</li> <li>- Relazioni familiari</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Dario Moccia</a></li> <li>- <a href="#">Victorlaszlo88</a></li> <li>- Matteo Riso</li> <li>- Mario Sturniolo</li> <li>- Poly</li> <li>- Lucillajiggly</li> <li>- Giulia Premi</li> </ul>	23 aprile 2022 (live 22/04/22)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1:12:42 minuti</li> <li>- 137.397 views</li> <li>- 5154 like</li> <li>- 71 commenti</li> </ul>
31	<i>PUB x OLDGEN!</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Esperienze videoludiche</li> <li>- Rapporto con sponsor</li> <li>- Cinema e serie TV</li> <li>- Attività motoria</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Dario Moccia</a></li> <li>- <a href="#">Nanni</a></li> <li>- <a href="#">Victolaszlo88</a></li> <li>- Yotobi</li> <li>- Sabaku No Maiku</li> <li>- Fraws</li> <li>- Synergo</li> <li>- Redez</li> <li>- Kurolily</li> </ul>	30 aprile 2022 (live 29/04/22)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1:57:13 minuti</li> <li>- 605.296 views</li> <li>- 15.750 like</li> <li>- 638 commenti</li> </ul>
32	<i>RICORDI DI SCUOLA</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ricordi adolescenziali</li> <li>- Memorie infantili</li> <li>- Esperienze scolastiche</li> <li>- Estetica e cosmesi</li> <li>- Rapporto con i fan</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Dario Moccia</a></li> <li>- <a href="#">Il Masella</a></li> <li>- <a href="#">Dada</a></li> <li>- <a href="#">Nanni</a></li> <li>- <a href="#">Il Masseo</a></li> <li>- <a href="#">Victorlaszlo88</a></li> <li>- <a href="#">Mangaka96</a></li> <li>- <a href="#">IlTizioQualunque</a></li> <li>- Matteo Riso</li> <li>- Krisfits</li> </ul>	7 maggio 2022 (live 06/05/22)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1:14:25 minuti</li> <li>- 188.605 views</li> <li>- 6375 like</li> <li>- 77 commenti</li> </ul>
33	<i>IL GIOCO DELLE IMMAGINI</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gameplay <i>Dixit</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Dario Moccia</a></li> <li>- <a href="#">Il Masella</a></li> <li>- Matteo Riso</li> <li>- Monitor</li> <li>- Nico Pertici</li> <li>- Mario Sturniolo</li> <li>- Voghelita</li> </ul>	14 maggio 2022 (live 13/05/22)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 45:13 minuti</li> <li>- 80.457 views</li> <li>- 3339 like</li> <li>- 53 commenti</li> </ul>
34	<i>VIDEOGIOCHI E COMPETITIVITÀ</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Esperienze videoludiche</li> <li>- Pratiche competitive</li> <li>- Tornei videoludici</li> <li>- Collezionismo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Dario Moccia</a></li> <li>- Il Fossa</li> <li>- Playerinside</li> <li>- Cydonia</li> <li>- Pow3r</li> <li>- Sabaku no Maiku</li> <li>- Poly</li> </ul>	21 maggio 2022 (live 20/05/22)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1:41:52 minuti</li> <li>- 237.326 views</li> <li>- 6694 like</li> <li>- 164 commenti</li> </ul>
35	<i>COME SAREMO DA ANZIANI?</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Ricordi adolescenziali</li> <li>- Memorie infantili</li> <li>- Cultura musicale</li> <li>- Relazioni tra streamer</li> <li>- Relazioni personali</li> <li>- Futuro personale</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Dario Moccia</a></li> <li>- <a href="#">Victorlaszlo88</a></li> <li>- Mario Sturniolo</li> <li>- Matteo Riso</li> <li>- Voghelita</li> </ul>	28 maggio 2022 (live 27/05/22)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1:16:32 minuti</li> <li>- 148.312 views</li> <li>- 5155 like</li> <li>- 75 commenti</li> </ul>
36	<i>SPACCHETTAMEN TI E COLLEZIONI!</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Personal branding</li> <li>- Strategie di comunicazione</li> <li>- Collezionismo</li> <li>- Eredità culturale</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Dario Moccia</a></li> <li>- <a href="#">Il Masella</a></li> <li>- <a href="#">Mangaka96</a></li> <li>- <a href="#">Nanni</a></li> <li>- <a href="#">Victorlaszlo88</a></li> <li>- Il Fossa</li> <li>- Panetty</li> <li>- Krisfits</li> </ul>	4 giugno 2022 (live 03/06/22)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1:17:27 minuti</li> <li>- 107.047 views</li> <li>- 3792 like</li> <li>- 55 commenti</li> </ul>

37	<i>RICORDIAMO A TUTTI CHE È ARTE</i>	- Gameplay <i>Drawize</i>	- <a href="#">Dario Moccia</a> - <a href="#">Mangaka96</a> - <a href="#">Victorlaszlo88</a> - Nico Pertici - Matteo Riso - Poly - Monitor - Kirio	11 giugno 2022 (live 10/06/22)	- 1.01:12 minuti - 95.363 views - 3336 like - 51 commenti
38	<i>RECAPPONE DELLE CONFERENZE</i>	- Discussione eventi videoludici - Esperienze videoludiche - Cinema e serie TV	- <a href="#">Dario Moccia</a> - <a href="#">Nanni</a> - <a href="#">Victorlaszlo88</a> - Sabaku No Maiku - Playerinside - Poly - Kuroilily	18 giugno 2022 (live 17/06/22)	- 1:37:35 minuti - 171.259 views - 4456 like - 191 commenti
39	<i>SCENE SCIOCCANTI!</i>	- Relazioni personali - Spese e risparmi - Gusti alimentari - Fiducia e solitudine - Gambling - Diritto e lavoro digitale	- <a href="#">Dario Moccia</a> - <a href="#">Dada</a> - <a href="#">Nanni</a> - <a href="#">Venz</a> - Poly - Pow3r - Mario Sturniolo - Mona schon - Voghelita	25 giugno 2022 (live 24/06/22)	- 1:17:53 minuti - 152.083 views - 5616 like - 180 commenti
40	<i>INDOVINIAMO LE PAROLINE</i>	- Gameplay <i>Codenames</i>	- <a href="#">Dario Moccia</a> - <a href="#">Nanni</a> - <a href="#">Il Masseo</a> - <a href="#">Victorlaszlo88</a> - Monitor - Poly - Nico Pertici - Matteo Riso	9 luglio 2022 (live 08/07/22)	- 42:24 minuti - 93.026 views - 3629 like - 96 commenti
41	<i>SERIE e LIVE ACTION!</i>	- Adattamenti videoludici - Cinema e serie TV - Fantasie erotiche - Adattamenti animati - Rapporto con i fan	- <a href="#">Dario Moccia</a> - <a href="#">Mangaka96</a> - <a href="#">Victorlaszlo88</a> - Il Fossa - Poly - Voghelita	16 luglio 2022 (live 15/07/22)	- 1:05:25 minuti - 120.798 views - 4722 like - 133 commenti
42	<i>SOGNI LUCIDI E TRE DESIDERI!</i>	- TwitchCon - Esperienze estreme - Relazioni personali - Esperienze videoludiche - Esperienze con Twitch - Desideri e passioni	- <a href="#">Dario Moccia</a> - <a href="#">Il Masella</a> - <a href="#">Nanni</a> - Nico Pertici - Kirio - Poly - Kuroilily	23 luglio 2022 (live 22/07/22)	- 1:12:40 minuti - 122.572 views - 4421 like - 121 commenti
43	<i>IL PUB DI ONE PIECE!</i>	- Conversazione su <i>One Piece</i>	- <a href="#">Dario Moccia</a> - Sommobuta - Profeta - Tosky - Il mala - Il Re - Reverendo	31 luglio 2022 (live 30/07/22)	- 1:34:12 minuti - 245.567 views - 7637 like - 358 commenti
44	<i>COS'È CHE FA DI UN AMICO, UN AMICO?</i>	- Relazioni personali - Rapporti sessuali - Sesso e gioco - Esperienze videoludiche	- <a href="#">Dario Moccia</a> - <a href="#">Il Masseo</a> - <a href="#">Venz</a> - <a href="#">Victorlaszlo88</a> - Il Fossa - Matteo Riso - Nico Pertici - Krisfits	5 agosto 2022 (live 05/08/22)	- 1:29:37 minuti - 179.903 views - 4983 like - 84 commenti

45	<i>CASUAL GAMER vs APPASSIONATO!</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Esperienze videoludiche</li> <li>- Desideri e passioni</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Dario Moccia</a></li> <li>- <a href="#">Victorlaszlo88</a></li> <li>- Kirio</li> <li>- Il Fossa</li> <li>- Mottura</li> <li>- Sabaku No Maiku</li> <li>- Kurolily</li> </ul>	29 agosto 2022 (live 19/08/22)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1:36:51 minuti</li> <li>- 186.519 views</li> <li>- 5797 like</li> <li>- 299 commenti</li> </ul>
46	<i>LA NOSTRA FINE SU INTERNET!</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Relazioni personali</li> <li>- Igiene intima</li> <li>- Intimità e psicologia</li> <li>- Desideri e passioni</li> <li>- Estetica e cosmesi</li> <li>- Rapporto con i fan</li> <li>- Obiettivi e carriera</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Dario Moccia</a></li> <li>- <a href="#">Mangaka96</a></li> <li>- <a href="#">Dada</a></li> <li>- <a href="#">Victorlaszlo88</a></li> <li>- Kirio</li> <li>- Mario Sturniolo</li> <li>- Voghelita</li> </ul>	9 settembre 2022 (live 2/09/22)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1:03:55 minuti</li> <li>- 110.959 views</li> <li>- 4491 like</li> <li>- 117 commenti</li> </ul>
47	<i>LA MIA PRIMA CAMPAGNA D&amp;D!</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gameplay in diretta <i>Dungeons &amp; Dragons</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Dario Moccia</a></li> <li>- <a href="#">Il Maseo</a></li> <li>- <a href="#">Mangaka96</a></li> <li>- Nico Pertici</li> <li>- Poly</li> <li>- Kirio</li> <li>- Matteo Riso</li> </ul>	23 settembre 2022 (live 10/09/22)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1:15:40 minuti</li> <li>- 171.245 views</li> <li>- 6666 like</li> <li>- 180 commenti</li> </ul>
48	<i>VENDESI CONTENT CREATOR!</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Arte</li> <li>- Collaborazioni professionali</li> <li>- Relazioni tra streamer</li> <li>- Collezionismo</li> <li>- Estetica e cosmesi</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Dario Moccia</a></li> <li>- <a href="#">Il Masella</a></li> <li>- <a href="#">Victorlaszlo88</a></li> <li>- Monitor</li> <li>- Panetty</li> <li>- Mario Sturniolo</li> <li>- Matteo Riso</li> <li>- CavernadiPlatone</li> <li>- Voghelita</li> </ul>	5 ottobre 2022 (live 30/09/22)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 59:40 minuti</li> <li>- 80.835 views</li> <li>- 3310 like</li> <li>- 108 commenti</li> </ul>
49	<i>CAMBIARE VITA!</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Giochi di ruolo</li> <li>- Sogni ricorrenti</li> <li>- Carriere alternative</li> <li>- Relazioni personali</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Dario Moccia</a></li> <li>- <a href="#">Dada</a></li> <li>- <a href="#">Victorlaszlo88</a></li> <li>- Kirio</li> <li>- Matteo Riso</li> <li>- Kurolily</li> </ul>	15 ottobre 2022 (live 14/10/22)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1:07:20 minuti</li> <li>- 100.433 views</li> <li>- 3756 like</li> <li>- 45 commenti</li> </ul>
50	<i>COM'È STATO QUESTO LUCCA COMICS?</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- LuccaComics</li> <li>- Divulgazione e informazione videoludica</li> <li>- Adattamenti videoludici</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Dario Moccia</a></li> <li>- <a href="#">Il Masella</a></li> <li>- <a href="#">Venz</a></li> <li>- <a href="#">Victorlaszlo88</a></li> <li>- Matteo Riso</li> <li>- Il Fossa</li> <li>- Mottura</li> <li>- Nico Pertici</li> </ul>	7 novembre 2022 (live 04/11/22)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 49:01 minuti</li> <li>- 92.846 views</li> <li>- 3581 like</li> <li>- 81 commenti</li> </ul>
51	<i>UNA NUOVA ONE-SHOT!</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gameplay di <i>Terror Target Gemini</i></li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Dario Moccia</a></li> <li>- <a href="#">Nanni</a></li> <li>- <a href="#">Victorlaszlo88</a></li> <li>- Monitor</li> <li>- Kurolily</li> <li>- Krisfits</li> </ul>	12 novembre 2022 (live 11/11/22)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1:17:17 minuti</li> <li>- 128.817 views</li> <li>- 4471 like</li> <li>- 81 commenti</li> </ul>
52	<i>IL CINEMA È COME LE GIRAFFE</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cinema e serie TV</li> <li>- Adattamenti cinematografici</li> <li>- Animazione</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Dario Moccia</a></li> <li>- <a href="#">Nanni</a></li> <li>- <a href="#">Victorlaszlo88</a></li> <li>- Matteo Riso</li> <li>- Il Fossa</li> <li>- Matioski</li> <li>- Signor Giacomo</li> </ul>	19 novembre 2022 (live 18/11/22)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1:47:23 minuti</li> <li>- 113.618 views</li> <li>- 3326 like</li> <li>- 310 commenti</li> </ul>

53	<i>PUBBÓN ANTINFLUENZALE</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Comunicazione digitale</li> <li>- TikTok e Twitch</li> <li>- Rapporti sessuali</li> <li>- Culture digitali</li> <li>- Generazioni</li> <li>- Obiettivi e carriera</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Dario Moccia</a></li> <li>- <a href="#">Il Masella</a></li> <li>- <a href="#">Dada</a></li> <li>- <a href="#">Nanni</a></li> <li>- Monitor</li> <li>- Matteo Riso</li> <li>- JTaz</li> <li>- Claudio Di Biagio</li> </ul>	3 dicembre 2022 (live 02/12/22)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1:44:24 minuti</li> <li>- 116.778 views</li> <li>- 4056 like</li> <li>- 161 commenti</li> </ul>
54	<i>PUB DEI TGA! (The Game Awards 2022)</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Commento all'evento TGA</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Dario Moccia</a></li> <li>- <a href="#">Victorlaszlo88</a></li> <li>- Il Fossa</li> <li>- Pow3r</li> <li>- Sabaku No Maiku</li> <li>- Cydonia</li> </ul>	10 dicembre 2022 (live 09/12/22)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1:16:49 minuti</li> <li>- 103.725 views</li> <li>- 3673 like</li> <li>- 258 commenti</li> </ul>
55	<i>PUB DEI FANCAZZISTI!</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- YouTube e Twitch</li> <li>- Nostalgia digitale</li> <li>- Corpo e meme</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Dario Moccia</a></li> <li>- <a href="#">Nanni</a></li> <li>- <a href="#">Il Maseo</a></li> <li>- <a href="#">IlTizioQualunque</a></li> <li>- Poly</li> <li>- Claudio Di Biagio</li> <li>- Johnny Creek</li> <li>- InnTale</li> <li>- Kurolily</li> </ul>	17 dicembre 2022 (live 15/12/22)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1:26:28 minuti</li> <li>- 118.260 views</li> <li>- 4029 like</li> <li>- 99 commenti</li> </ul>
56	<i>SE AVESSI UN MILIONE DI EURO...</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- "Radio Tomodachi"</li> <li>- Format e palinsesti</li> <li>- Esperienze videoludiche</li> <li>- Investimenti e Twitch</li> <li>- Collezionismo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Dario Moccia</a></li> <li>- <a href="#">Nanni</a></li> <li>- <a href="#">Il Maseo</a></li> <li>- <a href="#">Victorlaszlo88</a></li> <li>- Nico Pertici</li> <li>- Krisfits</li> </ul>	7 gennaio 2023 (live 06/01/23)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1:28:34 minuti</li> <li>- 139.824 views</li> <li>- 4708 like</li> <li>- 113 commenti</li> </ul>
57	<i>REACTION AI NUOVI POKÉMON!</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Cinema e serie TV</li> <li>- Adattamenti videoludici</li> <li>- Esperienze videoludiche</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Dario Moccia</a></li> <li>- <a href="#">Nanni</a></li> <li>- <a href="#">Il Maseo</a></li> <li>- <a href="#">Victorlaszlo88</a></li> <li>- Matteo Riso</li> </ul>	14 gennaio 2023 (live 13/01/23)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1:24:09 minuti</li> <li>- 142.400 views</li> <li>- 5017 like</li> <li>- 197 commenti</li> </ul>
58	<i>L'ULTIMO PUB!</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Gameplay <i>Io non ho mai</i></li> <li>- Obiettivi e carriera</li> <li>- Conclusione format</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Dario Moccia</a></li> <li>- <a href="#">Il Masella</a></li> <li>- <a href="#">Nanni</a></li> <li>- <a href="#">Dada</a></li> <li>- <a href="#">Victorlaszlo88</a></li> <li>- <a href="#">IlTizioQualunque</a></li> <li>- Il Fossa</li> <li>- Matteo Riso</li> <li>- Sabaku No Maiku</li> <li>- Nico Pertici</li> <li>- Poly</li> </ul>	21 gennaio 2023 (live 20/01/23)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1:24:20 minuti</li> <li>- 172.379 views</li> <li>- 6741 like</li> <li>- 272 commenti</li> </ul>

Sebbene l'analisi di contenuto e la conseguente costruzione di categorie sia svolta nel paragrafo successivo, alcune proprietà del format "Pub dell'Amico" possono essere dedotte da una superficiale lettura della tabella. Procedendo dunque secondo i parametri impiegati per classificare i singoli video, è evidente il cambio di paradigma e configurazione del "Pub dell'Amico", a circa metà del suo percorso.<sup>933</sup> Guardando ai titoli dei singoli contenuti si nota come vi sia un mutamento

<sup>933</sup> Secondo la playlist del canale DarioMocciaArchives, la metà del percorso tracciato dal "Pub dell'Amico" si situa nella primavera 2022: guardando alla produzione del format nella sua integrità è possibile anticiparla all'inverno 2021.

nella costruzione formale di questi a partire dal ventitreesimo video: da qui in poi si assiste ad una progressiva ripetizione e riformulazione di contenuti e parole precedentemente impiegate – “ricordi”, “collezioni”, e la stessa parola “pub” sono molto più frequenti. Inoltre, si rileva la graduale funzione descrittiva svolta dal titolo, che non punta ad attirare l’attenzione in merito ad un singolo momento saliente della trasmissione – come fatto dai precedenti “personaggi Disney”, “lavoro e tanga”, “new entry” – ma svolge funzione descrittiva relativamente alla formula adottata – “pub old school”, “recappone conferenze”, “il gioco delle immagini”.

Per quanto concerne le interazioni – in termini di visualizzazioni (*views*), like e commenti – la media della playlist non supera le centocinquanta mila visualizzazioni, i diecimila like e i duecento commenti per contenuto, con il picco di interazioni raggiunto dal video *PUB x OLDGEN*.<sup>934</sup> Il successo di quest’ultimo contenuto è dovuto a molteplici fattori: trattasi del primo episodio del “Pub dell’Amico” nella sua nuova formula, che ha visto la presenza di molteplici streamer noti nel panorama italiano e attivi in collaborazioni con Moccia da più di dieci anni. Ne consegue che la convergenza di pubblici e community differenti verso un unico contenuto – prima in forma *live* e poi in forma *video* – ha generato un successo inaspettato per il singolo episodio del “Pub dell’Amico”, assicurandosi l’ingresso di nuovi utenti nella community di Tomodachi Crew. La presente – breve – analisi evidenzia l’adozione di un format di contenuti trasmessi in diretta che, mediante la condivisione di esperienze con streamer e produttori diversificati, ha favorito l’espansione costante della *lore* di Dario Moccia e l’affermazione del cluster Tomodachi Crew. In questo contesto, una rilevante conseguenza della produzione del “Pub dell’Amico” consiste nella continua evoluzione, estensione e modellazione della community di pubblico associata al gruppo e al canale Twitch. Le pagine seguenti illustrano la raccolta dati svolta in tale community, con scopo conoscitivo, interpretativo e comprensivo delle dinamiche comportamentali degli spettatori e del loro rapporto con il tema centrale del presente studio: la rappresentazione e la percezione del corpo in diretta.

“Il corpo in diretta” – questionari.

L’inclusione di una dimensione quantitativa nella raccolta dati in un approccio misto basato sulla *Grounded Theory* ha portato all’impiego di strumenti anonimi per la collezione di dati quantitativi, come il questionario. Tale scelta metodologica si è configurata come una strategia per ottenere dati di natura numerica e misurabile, complementari alle informazioni qualitative ricavate dall’analisi di

---

<sup>934</sup> Contenuto che ha totalizzato 605.296 visualizzazioni, 15.750 like e 638 commenti.

contenuto e dalle interviste semi-strutturate. I questionari hanno consentito di acquisire dati quantitativi in modo strutturato e standardizzato, con un'analisi più completa e approfondita del fenomeno di interesse del presente studio. In particolare, il sondaggio elaborato per la raccolta dati ha subito dei cambiamenti in corso d'opera, seguendo i principi di comparazione costante e campionamento teorico della *Grounded Theory*. È risultato necessario affinare le domande di questionario in questionario ed esplorare spazi differenti per entrare in contatto con il maggior numero di utenti possibili. Di seguito sono illustrati i quattro questionari individualmente, in quattro tabelle differenti che riportano le sezioni in cui è stato diviso – ovvero i temi di indagine –, le singole domande poste, la tipologia di cui fanno parte – a risposta multipla, chiusa, aperta o su scala – e le modalità di risposta concesse.

Tabella 18. Questionario I, 2020.

N.	Domanda	Tipologia	Opzioni di risposta	Obbligo di risposta
Sezione 1 – “Gamer ID”				
1	Da quanto tempo coltivi la passione per i videogiochi?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Più di 10 anni</li> <li>• Più di 5 anni</li> <li>• Meno di 5 anni</li> <li>• Meno di 1 anno</li> </ul>	Si
2	Attualmente su quale tipo di dispositivo giochi?	Domanda a risposta multipla	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PC</li> <li>• Mobile</li> <li>• PlayStation 4</li> <li>• PlayStation 3</li> <li>• Xbox One</li> <li>• Xbox 360</li> <li>• Nintendo Switch</li> <li>• Altro [...]</li> </ul>	Si
3	Quanto tempo giochi a settimana?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meno di 1 ora</li> <li>• Tra 1 e 5 ore</li> <li>• Tra 5 e 10 ore</li> <li>• Tra 10 e 20 ore</li> <li>• Più di 20 ore</li> </ul>	Si
Sezione 2 – “YouTube”				
4	Con che frequenza navighi su YouTube?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Una volta al mese</li> <li>• Una volta a settimana</li> <li>• Tre o quattro volte a settimana</li> <li>• Una volta al giorno</li> <li>• Più di una volta al giorno</li> </ul>	Si
5	Quanto tempo passi su YouTube in una singola sessione?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meno di 15 minuti</li> <li>• Tra 15 e 30 minuti</li> <li>• Tra 30 e 60 minuti</li> <li>• Più di 1 ora</li> </ul>	Si
6	Hai mai caricato video su YouTube?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si</li> <li>• No</li> </ul>	Si

7	Vorresti farlo?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> <li>• Già lo faccio e continuerò a farlo</li> <li>• L'ho fatto in passato, ora non più</li> </ul>	Sì
8	Guardi video relativi al gaming?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> </ul>	Sì
9	Hai uno o più canali preferiti?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> </ul>	Sì
10	Quali? Potresti inserire nome o link al canale?	Domanda a risposta aperta	<i>Testo libero</i>	No
11	Quali forme di gaming preferisci? Max 3 risposte	Domanda a risposta multipla	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Let's Play</li> <li>• Walkthrough</li> <li>• Commentary</li> <li>• Machinima</li> <li>• Montage/Super cut</li> <li>• Reactions</li> <li>• Unboxing</li> <li>• Recensioni</li> <li>• Live Stream</li> <li>• Altro [...]</li> </ul>	Sì
12	Hai mai acquistato un videogioco perché giocato/trattato da uno YouTuber?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> </ul>	Sì
13	Il tuo interesse nei videogiochi è influenzato da ciò che guardi?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> </ul>	Sì
14	Scegli quali video guardare in base a ciò a cui giochi?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> </ul>	Sì
Sezione 3 – “Twitch”				
15	Con che frequenza navighi su Twitch?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meno di una volta al mese</li> <li>• Una volta al mese</li> <li>• Una volta a settimana</li> <li>• Tre o quattro volte a settimana</li> <li>• Una volta al giorno</li> <li>• Più di una volta al giorno</li> </ul>	Sì
16	Quanto tempo passi su Twitch in una singola sessione?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meno di 30 minuti</li> <li>• Tra 30 e 45 minuti</li> <li>• Tra 45 e 90 minuti</li> <li>• Tra 90 e 120 minuti</li> <li>• Più di 2 ore</li> </ul>	Sì
17	Hai mai condotto una live su Twitch?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> </ul>	Sì
18	Vorresti farlo?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> <li>• Già lo faccio e continuerò a farlo</li> <li>• L'ho fatto in passato, ora non più</li> </ul>	Sì

19	Guardi video relativi al gaming?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> </ul>	Sì
20	Quali sono i generi di videogiochi che segui maggiormente su Twitch? Max 3 risposte	Domanda a risposta multipla	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Action</li> <li>• Avventura</li> <li>• Guida</li> <li>• Picchiaduro</li> <li>• Platform</li> <li>• Puzzle</li> <li>• Giochi di Ruolo</li> <li>• Giochi musicali</li> <li>• Simulatori</li> <li>• Sparatutto</li> <li>• Strategici</li> <li>• Altro [...]</li> </ul>	Sì
21	Segui abitualmente uno o più streamer?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> </ul>	Sì
22	Quali? Potresti inserire nome o link al canale?	Domanda a risposta aperta	<i>Testo libero</i>	No
23	Che tipo di streamer preferisci?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Professionista (gamer coinvolto in eSports, celebrità)</li> <li>• Intrattenitore (gamer esperto, abile nel tenere compagnia)</li> <li>• Amicone (gamer inesperto abile nel tenere compagnia)</li> <li>• Non saprei</li> </ul>	Sì
24	Durante una live stream sei socialmente attivo? (commentando, interagendo, ecc.)	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> </ul>	Sì
25	Hai mai donato soldi durante una live?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> </ul>	Sì
26	Se sì, perché?	Domanda a risposta aperta	<i>Testo libero</i>	No
27	Con quale frequenza doni durante una live?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Una volta sola</li> <li>• Tra le 2 e le 5 volte</li> <li>• Più di 5 volte</li> <li>• Non ho mai donato</li> </ul>	Sì
28	A quanto corrisponde/ corrispondeva una tua singola donazione?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 euro</li> <li>• Tra 1 e 5 euro</li> <li>• Tra 5 e 15 euro</li> <li>• Più di 20 euro</li> <li>• Non ho mai donato</li> </ul>	Sì
29	Hai mai acquistato e utilizzato Twitch Bits?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> </ul>	Sì
30	Sei in possesso di Twitch Prime?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> </ul>	Sì
31	Sei abbonato a qualche streamer?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> </ul>	Sì

32	Cosa ti attira di più di uno streamer?	Domanda a risposta multipla	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Personalità</li> <li>• Bravura (videoludica)</li> <li>• Aspetto fisico</li> <li>• Altro [...]</li> </ul>	Sì
33	Su YouTube e Twitch segui giochi che possiedi o che non possiedi?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guardo video di giochi che ho</li> <li>• Guardo video di giochi che non ho</li> </ul>	Sì
Sezione 4 – “Microtransazioni e sessualità”				
34	Cosa ne pensi delle microtransazioni all’interno dei videogiochi?	Domanda a risposta aperta	<i>Testo libero</i>	Sì
35	Hai mai speso soldi in-game?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> </ul>	Sì
36	Se sì, in quale gioco?	Domanda a risposta aperta	<i>Testo libero</i>	No
37	Quali motivi ti hanno spinto all’acquisto?	Domanda a risposta multipla	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Non ho mai acquistato</li> <li>• Motivi estetici (in riferimento a skin, costumi, armature, ecc.)</li> <li>• Motivi competitivi (in riferimento ad armi, potenziamenti, abilità, ecc.)</li> <li>• Altro [...]</li> </ul>	Sì
38	A quanto ammonta la singola spesa massima che hai effettuato in un videogioco?	Domanda a risposta aperta	<i>Testo libero</i>	No
39	Cosa ne pensi del fenomeno “pay to win”?	Domanda a risposta su scala di Likert	(completamente in disaccordo) 1 2 3 4 5 (completamente d’accordo)	Sì
40	A che sesso appartengono gli streamer che segui su Twitch?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• M</li> <li>• F</li> </ul>	Sì
41	Hai mai sentito parlare del fenomeno delle “CamGirls” su Twitch?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> </ul>	Sì
42	Se sì, cosa ne pensi?	Domanda a risposta su scala di Likert	(completamente in disaccordo) 1 2 3 4 5 (completamente d’accordo)	No
43	Ti andrebbe di approfondire la cosa?	Domanda a risposta aperta	<i>Testo libero</i>	No

44	Pensi che il sesso determini il valore della/o streamer?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> </ul>	Sì
45	Hai mai visitato siti di live streaming a sfondo sessuale/pornografico?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> </ul>	Sì
46	Se sì, quali?	Domanda a risposta aperta	<i>Testo libero</i>	No
47	Hai mai sentito parlare del fenomeno delle E-Girls/E-Pals?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> </ul>	Sì
48	Hai mai “ordinato” un E-Girl/E-Pal?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> </ul>	Sì
49	Se sì, ti andrebbe di condividere brevemente la tua esperienza?	Domanda a risposta aperta	<i>Testo libero</i>	No
Sezione 5 – “Conclusioni”				
50	Segui con maggior interesse un'ora di live su Twitch o un video della stessa durata su YouTube?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 ora di Twitch</li> <li>• 1 ora di YouTube</li> </ul>	Sì
51	Pensi che gli ecosistemi di Twitch/YouTube abbiano un impatto sull'industria videoludica?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> </ul>	Sì
52	Se sì, in che termini?	Domanda a risposta aperta	<i>Testo libero</i>	No
53	Ritieni il lavoro del Twitcher/YouTuber una professione:	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reddizia a breve termine</li> <li>• Reddizia a lungo termine</li> <li>• Precaria</li> <li>• Instabile</li> </ul>	Sì
54	Qual è, secondo te, la principale differenza tra YouTube e Twitch?	Domanda a risposta aperta	<i>Testo libero</i>	Sì
Sezione 6 – “Un paio di domande su di te”				
55	Sesso	Domanda a risposta multipla	<ul style="list-style-type: none"> <li>• M</li> <li>• F</li> <li>• Altro [...]</li> </ul>	Sì
56	Età	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meno di 16 anni</li> <li>• Tra 16 e 20 anni</li> <li>• Tra 20 e 25 anni</li> <li>• Tra 25 e 30 anni</li> <li>• Più di 30 anni</li> </ul>	Sì
57	Occupazione	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Studente</li> <li>• Lavoratore dipendente</li> <li>• Lavoratore autonomo</li> <li>• Disoccupato</li> </ul>	Sì
58	Grazie per essere arrivato fin qui! Se vuoi aggiungere altro, fai pure!	Domanda a risposta aperta	<i>Testo libero</i>	No

Il primo questionario è stato pubblicato con il titolo “Lo spettatore di Twitch/YouTube - Ricerca 2020” nel gruppo Facebook “Commodore Zone” il 14 luglio 2020. Le risposte sono state raccolte per un mese dalla data di pubblicazione, per un totale di 1419 feedback.<sup>935</sup> Ogni sezione del questionario soddisfa domande più ampie: la prima si pone come obiettivo la comprensione delle esperienze videoludiche dei partecipanti; la seconda indaga l’attività di questi nella piattaforma YouTube; la terza adempie i medesimi obiettivi nei confronti di Twitch; la quarta si presenta come focus sulle pratiche sociali, economiche e sessuali mediata dai media digitali – videogiochi, live streaming, pornografica;<sup>936</sup> la quinta interroga gli utenti circa le differenze di produzione e consumo delle due piattaforme menzionate; la sesta raccoglie i dati anagrafici e di occupazione dei partecipanti. Il primo sondaggio ha avviato l’osservazione partecipante della piattaforma di game live streaming e del cluster Tomodachi Crew – menzionato molteplici volte nelle domande a risposta aperta: è stato dunque necessario (ri)formulare il questionario, correggendolo ove necessario, ed evidenziando gli interessi del presente studio nella comprensione di dinamiche comportamentali di produzione e fruizione del corpo in diretta.

Tabella 19. Questionario II, 2021

N.	Domanda	Tipologia	Opzioni di risposta	Obbligo di risposta
Sezione 1 – “Gamer ID”				
1	Da quanto tempo coltivi la passione per i videogiochi?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Più di 10 anni</li> <li>• Più di 5 anni</li> <li>• Meno di 5 anni</li> <li>• Meno di 1 anno</li> </ul>	Sì

<sup>935</sup> Il primo questionario ha coinciso con la prima indagine sul terreno di indagine, in preparazione del progetto di ricerca da illustrare alla commissione in fase concorsuale del presente dottorato di ricerca.

<sup>936</sup> In una prima fase, tra gli obiettivi – e conseguenti domande generative – del presente studio era inclusa l’indagine delle dinamiche di consumo economico sottese alla produzione sociale e culturale di Twitch. A seguito dei primi dati raccolti e dell’osservazione partecipante avviata, è stato possibile notare come gli interessi degli utenti si muovessero in una direzione “corporea” e come vi fosse – e vi sia tuttora – una lacuna a livello accademico nella ricerca di pratiche di rappresentazione e percezione del corpo su Twitch.

2	Attualmente su quale tipo di dispositivo giochi?	Domanda a risposta multipla	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PC</li> <li>• Mobile</li> <li>• PlayStation 5</li> <li>• PlayStation 4</li> <li>• PlayStation 3</li> <li>• Xbox Series X</li> <li>• Xbox Series S</li> <li>• Xbox One</li> <li>• Xbox 360</li> <li>• Nintendo Switch</li> <li>• Altro [...]</li> </ul>	Si
3	Quanto tempo giochi a settimana?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meno di 1 ora</li> <li>• Tra 1 e 5 ore</li> <li>• Tra 5 e 10 ore</li> <li>• Tra 10 e 20 ore</li> <li>• Più di 20 ore</li> </ul>	Si
Sezione 2 – “YouTube”				
4	Con che frequenza navighi su YouTube?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Una volta al mese</li> <li>• Una volta a settimana</li> <li>• Tre o quattro volte a settimana</li> <li>• Una volta al giorno</li> <li>• Più di una volta al giorno</li> </ul>	Si
5	Quanto tempo passi su YouTube in una singola sessione?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meno di 15 minuti</li> <li>• Tra 15 e 30 minuti</li> <li>• Tra 30 e 60 minuti</li> <li>• Più di 1 ora</li> </ul>	Si
6	Hai mai caricato video su YouTube?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si</li> <li>• No</li> </ul>	Si
7	Vorresti farlo?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si</li> <li>• No</li> <li>• Già lo faccio e continuerò a farlo</li> <li>• L’ho fatto in passato, ora non più</li> </ul>	Si
8	Guardi video relativi al gaming?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si</li> <li>• No</li> </ul>	Si
9	Hai uno o più canali preferiti?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si</li> <li>• No</li> </ul>	Si
10	Quali? Potresti inserire nome o link al canale?	Domanda a risposta aperta	<i>Testo libero</i>	No
11	Quali forme di gaming preferisci? Max 3 risposte	Domanda a risposta multipla	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Let’s Play</li> <li>• Walkthrough</li> <li>• Commentary</li> <li>• Machinima</li> <li>• Montage/Super cut</li> <li>• Reactions</li> <li>• Unboxing</li> <li>• Recensioni</li> <li>• Live Stream</li> <li>• Altro [...]</li> </ul>	Si

12	Hai mai acquistato un videogioco perché giocato/trattato da uno YouTuber?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> </ul>	Sì
13	Il tuo interesse nei videogiochi è influenzato da ciò che guardi?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> </ul>	Sì
14	Scegli quali video guardare in base a ciò a cui giochi?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> </ul>	Sì
Sezione 3 – “Twitch”				
15	Con che frequenza navighi su Twitch?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meno di una volta al mese</li> <li>• Una volta al mese</li> <li>• Una volta a settimana</li> <li>• Tre o quattro volte a settimana</li> <li>• Una volta al giorno</li> <li>• Più di una volta al giorno</li> </ul>	Sì
16	Quanto tempo passi su Twitch in una singola sessione?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meno di 30 minuti</li> <li>• Tra 30 e 45 minuti</li> <li>• Tra 45 e 90 minuti</li> <li>• Tra 90 e 120 minuti</li> <li>• Più di 2 ore</li> </ul>	Sì
17	Hai mai condotto una live su Twitch?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> </ul>	Sì
18	Vorresti farlo?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> <li>• Già lo faccio e continuerò a farlo</li> <li>• L’ho fatto in passato, ora non più</li> </ul>	Sì
19	Guardi video relativi al gaming?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> </ul>	Sì
20	Quali sono i generi di videogiochi che segui maggiormente su Twitch? Max 3 risposte	Domanda a risposta multipla	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Action</li> <li>• Avventura</li> <li>• Guida</li> <li>• Picchiaduro</li> <li>• Platform</li> <li>• Puzzle</li> <li>• Giochi di Ruolo</li> <li>• Giochi musicali</li> <li>• Simulatori</li> <li>• Sparatutto</li> <li>• Strategici</li> <li>• Altro [...]</li> </ul>	Sì
21	Segui abitualmente uno o più streamer?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> </ul>	Sì
22	Quali? Potresti inserire nome o link al canale?	Domanda a risposta aperta	<i>Testo libero</i>	No

23	Che tipo di streamer preferisci?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Professionista (gamer coinvolto in eSports, celebrità)</li> <li>• Intrattenitore (gamer esperto, abile nel tenere compagnia)</li> <li>• Amicone (gamer inesperto abile nel tenere compagnia)</li> <li>• Non saprei</li> </ul>	Si
24	Durante una live stream sei socialmente attivo? (commentando, interagendo, ecc.)	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> </ul>	Si
25	Pensi che il comportamento dello spettatore influenzi lo stile e la qualità dei contenuti dello streamer?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> </ul>	No
26	Hai mai donato soldi durante una live?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> </ul>	Si
27	Se sì, perché?	Domanda a risposta aperta	<i>Testo libero</i>	No
28	Con quale frequenza doni durante una live?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Una volta sola</li> <li>• Tra le 2 e le 5 volte</li> <li>• Più di 5 volte</li> <li>• Non ho mai donato</li> </ul>	Si
29	A quanto corrisponde/ corrispondeva una tua singola donazione?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 euro</li> <li>• Tra 1 e 5 euro</li> <li>• Tra 5 e 15 euro</li> <li>• Più di 20 euro</li> <li>• Non ho mai donato</li> </ul>	Si
30	Hai mai acquistato e utilizzato Twitch Bits?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> </ul>	Si
31	Sei in possesso di Twitch Prime?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> </ul>	Si
32	Sei abbonato a qualche streamer?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> </ul>	Si
33	Cosa ti attira di più di uno streamer?	Domanda a risposta multipla	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Personalità</li> <li>• Bravura (videoludica)</li> <li>• Aspetto fisico</li> <li>• Altro [...]</li> </ul>	Si
34	Su YouTube e Twitch segui giochi che possiedi o che non possiedi?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Guardo video di giochi che ho</li> <li>• Guardo video di giochi che non ho</li> </ul>	Si
Sezione 4 – “Microtransazioni e sessualità”				
35	Cosa ne pensi delle microtransazioni all’interno dei videogiochi?	Domanda a risposta aperta	<i>Testo libero</i>	Si

36	Hai mai speso soldi in-game?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> </ul>	Sì
37	Se sì, in quale gioco?	Domanda a risposta aperta	<i>Testo libero</i>	No
38	Quali motivi ti hanno spinto all'acquisto?	Domanda a risposta multipla	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Non ho mai acquistato</li> <li>• Cosmesi (in riferimento a skin, costumi, armature, ecc.)</li> <li>• Competizione (in riferimento ad armi, potenziamenti, abilità, ecc.)</li> <li>• Creatività (in riferimento ad <i>add ons</i> e plug in per la creazione di livelli)</li> <li>• Altro [...]</li> </ul>	Sì
39	A quanto ammonta la singola spesa massima che hai effettuato in un videogioco?	Domanda a risposta aperta	<i>Testo libero</i>	No
40	Cosa ne pensi del fenomeno "pay to win"?	Domanda a risposta su scala di Likert	(completamente in disaccordo) 1 2 3 4 5 (completamente d'accordo)	Sì
41	Pensi che Twitch abbia un impatto concreto sul mercato e sull'industria videoludica?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> </ul>	No
42	Se sì, di che tipo di impatto si tratta=	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Economico</li> <li>• Sociale</li> <li>• Entrambi</li> </ul>	No
43	A che sesso appartengono gli streamer che segui su Twitch?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• M</li> <li>• F</li> </ul>	Sì
44	Hai mai sentito parlare del fenomeno delle "CamGirls" su Twitch?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> </ul>	Sì
45	Se sì, cosa ne pensi?	Domanda a risposta su scala di Likert	(completamente in disaccordo) 1 2 3 4 5 (completamente d'accordo)	No
46	Puoi dirmi qualcosa di più?	Domanda a risposta aperta	<i>Testo libero</i>	No
47	Pensi che il sesso determini il valore della/o streamer?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> </ul>	Sì

48	Hai mai visitato siti di live streaming pornografico?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> </ul>	Sì
49	Se sì, quali?	Domanda a risposta aperta	<i>Testo libero</i>	No
50	Hai mai percepito una correlazione o somiglianza tra piattaforme di live streaming videoludico e pornografico?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> </ul>	Sì
51	Se sì, di che tipo?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Rappresentazione estetica</li> <li>• Interfaccia delle piattaforme</li> <li>• Tipologia di community di riferimento</li> </ul>	Sì
52	Hai mai sentito parlare del fenomeno delle E-Girls/E-Pals?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> </ul>	Sì
53	Hai mai “ordinato” un E-Girl/E-Pal?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> </ul>	Sì
54	Se sì, ti andrebbe di condividere brevemente la tua esperienza?	Domanda a risposta aperta	<i>Testo libero</i>	No
Sezione 5 – “Conclusioni”				
55	Segui con maggior interesse un'ora di live su Twitch o un video della stessa durata su YouTube?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 ora di Twitch</li> <li>• 1 ora di YouTube</li> </ul>	Sì
56	Pensi che gli ecosistemi di Twitch/YouTube abbiano un impatto sull'industria videoludica?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> </ul>	Sì
57	Se sì, in che termini?	Domanda a risposta aperta	<i>Testo libero</i>	No
58	Ritieni il lavoro del Twitcher/YouTuber una professione:	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Redditizia a breve termine</li> <li>• Redditizia a lungo termine</li> <li>• Precaria</li> <li>• Instabile</li> </ul>	Sì
59	Qual è, secondo te, la principale differenza tra YouTube e Twitch?	Domanda a risposta aperta	<i>Testo libero</i>	Sì
Sezione 6 – “Un paio di domande su di te”				
60	Sesso	Domanda a risposta multipla	<ul style="list-style-type: none"> <li>• M</li> <li>• F</li> <li>• Altro [...]</li> </ul>	Sì
61	Età	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meno di 16 anni</li> <li>• Tra 17 e 20 anni</li> <li>• Tra 21 e 25 anni</li> <li>• Tra 26 e 30 anni</li> <li>• Più di 30 anni</li> </ul>	Sì

62	Occupazione	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Studente</li> <li>• Lavoratore dipendente</li> <li>• Lavoratore autonomo</li> <li>• Disoccupato</li> </ul>	Si
63	Grazie per essere arrivato fin qui! Se vuoi aggiungere altro, fai pure!	Domanda a risposta aperta	<i>Testo libero</i>	No

Il secondo questionario è stato pubblicato col medesimo titolo del precedente, e con la stessa tipologia e quantità di domande, integrandone alcune specifiche circa la rappresentazione e percezione del corpo di streamer e performer nei contesti videoludici e pornografici promossi dalle tecnologie di live streaming. La principale differenza tra i primi due sondaggi risiede negli spazi di indagine: diffuso il 21 luglio 2021, il secondo questionario è stato pubblicato nella chat Telegram di DarioMocciaTwitch e nuovamente nel gruppo Facebook “Commodore Zone”, totalizzando 601 feedback unici in totale – la quantità di risposte è inferiore a quella del primo sondaggio a causa della dinamicità degli spazi scelti per l’indagine.<sup>937</sup> I dati raccolti sono stati comparati con quelli del primo questionario, e con l’analisi del contenuto del “Pub dell’Amico” avviata simultaneamente.<sup>938</sup> Ciò ha permesso una nuova forma di campionamento teorico, individuando spazi propri per la condivisione del terzo questionario.

Tabella 20. Questionario III, 2022

N.	Domanda	Tipologia	Opzioni di risposta	Obbligo di risposta
Sezione 1 – “Gamer e User ID”				
1	Da quanto tempo coltivi la passione per i videogiochi?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Più di 10 anni</li> <li>• Più di 5 anni</li> <li>• Meno di 5 anni</li> <li>• Meno di 1 anno</li> <li>• Non sono un videogiocatore/ videogiocatrice</li> </ul>	Si

<sup>937</sup> Pochi mesi prima il gruppo Facebook “Commodore Zone” ha subito una chiusura e conseguente nuova apertura, che ha portato alla riduzione del numero dei membri partecipanti – da più di quarantamila a circa diecimila nel momento di condivisione del questionario. Per quanto concerne la chat Telegram, considerata la quantità di messaggi inviata costantemente – stimata in circa cinquantamila al giorno – l’inserimento di un collegamento ipertestuale in un flusso di dialogo porta all’esplorazione di questo solo per pochi utenti.

<sup>938</sup> Come sarà possibile osservare nel paragrafo dedicato, è possibile sostenere che i primi due questionari abbiano generato i feedback necessari alla formulazione di una risposta alla seconda domanda di ricerca – legata all’identità del consumatore di Twitch – mentre il terzo e quarto questionario hanno concesso di validare la prima domanda di ricerca del presente studio.

2	Attualmente su quale tipo di dispositivo giochi?	Domanda a risposta multipla	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PC</li> <li>• Mobile</li> <li>• PlayStation 5</li> <li>• PlayStation 4</li> <li>• PlayStation 3</li> <li>• Xbox Series X</li> <li>• Xbox Series S</li> <li>• Xbox One</li> <li>• Xbox 360</li> <li>• Nintendo Switch</li> <li>• Altro [...]</li> </ul>	Si
3	Quanto tempo giochi a settimana?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meno di 1 ora</li> <li>• Tra 1 e 5 ore</li> <li>• Tra 5 e 10 ore</li> <li>• Tra 10 e 20 ore</li> <li>• Più di 20 ore</li> </ul>	Si
4	In generale, quanto tempo passi ogni giorno davanti agli schermi? (Monitor, televisione, smartphone, ecc.)	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meno di 1 ora</li> <li>• Tra 1 e 5 ore</li> <li>• Tra 5 e 10 ore</li> <li>• Tra 10 e 15 ore</li> <li>• Più di 15 ore</li> </ul>	Si
5	Per l'intrattenimento, quanto tempo passi ogni giorno davanti agli schermi? (Monitor, televisione, smartphone, ecc.)	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meno di 1 ora</li> <li>• Tra 1 e 5 ore</li> <li>• Tra 5 e 10 ore</li> <li>• Tra 10 e 15 ore</li> <li>• Più di 15 ore</li> </ul>	Si
6	Il tempo che passi davanti agli schermi è aumentato in seguito alla pandemia da Covid-19?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si</li> <li>• No</li> </ul>	Si
7	Se sì, di quanto è aumentato?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meno del 10%</li> <li>• Tra il 10% e il 20% rispetto a prima</li> <li>• Tra il 20% e il 50% rispetto a prima</li> <li>• Più del 50%</li> <li>• Non è aumentato</li> </ul>	Si
8	In generale, ritieni che la presenza davanti agli schermi sia aumentata a seguito della pandemia da Covid-19?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si</li> <li>• No</li> </ul>	Si
9	In generale, ritieni che la presenza in rete sia aumentata a seguito della pandemia da Covid-19?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si</li> <li>• No</li> </ul>	Si
Sezione 2 – “Fruizione di Twitch”				
10	Con che frequenza navighi su Twitch?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meno di una volta al mese</li> <li>• Una volta al mese</li> <li>• Una volta a settimana</li> <li>• Tre o quattro volte a settimana</li> <li>• Una volta al giorno</li> <li>• Più di una volta al giorno</li> </ul>	Si

11	Quanto tempo passi su Twitch in una singola sessione?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meno di 30 minuti</li> <li>• Tra 30 e 45 minuti</li> <li>• Tra 45 e 90 minuti</li> <li>• Tra 90 e 120 minuti</li> <li>• Più di 2 ore</li> </ul>	Si
12	Hai mai condotto una diretta su Twitch?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si</li> <li>• No</li> </ul>	Si
13	Vorresti farlo?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si</li> <li>• No</li> <li>• Già lo faccio e continuerò a farlo</li> <li>• L'ho fatto in passato, ora non più</li> </ul>	Si
14	Quali sono le categorie che segui maggiormente su Twitch? (Max 3 risposte)	Domanda a risposta multipla	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Videogiochi</li> <li>• Just Chatting</li> <li>• IRL</li> <li>• Sport</li> <li>• Musica</li> <li>• Arte</li> <li>• Pools, Hot Tubs &amp; Beaches</li> <li>• ASMR</li> <li>• Talk Show e Podcast</li> <li>• Virtual Casino</li> <li>• Altro [...]</li> </ul>	Si
15	Guardi video relativi al gaming?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si</li> <li>• No</li> </ul>	Si
16	Quali sono i generi di videogiochi che segui maggiormente su Twitch? Max 3 risposte	Domanda a risposta multipla	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Action</li> <li>• Avventura</li> <li>• Guida</li> <li>• Picchiaduro</li> <li>• Platform</li> <li>• Puzzle</li> <li>• Giochi di Ruolo</li> <li>• Giochi musicali</li> <li>• Simulatori</li> <li>• Sparatutto</li> <li>• Strategici</li> <li>• Altro [...]</li> </ul>	Si
17	Segui abitualmente uno o più streamer?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si</li> <li>• No</li> </ul>	Si
18	Quali? Potresti inserire nome o link al canale?	Domanda a risposta aperta	<i>Testo libero</i>	No
19	In ambito videoludico, che tipo di streamer preferisci?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Professionista (gamer coinvolto in eSports, celebrità)</li> <li>• Intrattenitore (gamer esperto, abile nel tenere compagnia)</li> <li>• Amicone (gamer inesperto abile nel tenere compagnia)</li> <li>• Non saprei</li> </ul>	Si

20	Cosa ti attira di più di uno streamer?	Domanda a risposta multipla	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Personalità</li> <li>• Professionalità</li> <li>• Aspetto fisico</li> <li>• Qualità tecnica</li> <li>• Voce</li> <li>• Tutte le risposte precedenti</li> </ul>	Si
21	Quanto è importante la presenza fisica dello/della streamer in scena?	Domanda a risposta su scala di Likert	<p>(non importante)</p> <p>1</p> <p>2</p> <p>3</p> <p>4</p> <p>5</p> <p>(molto importante)</p>	Si
22	Quanto è importante la presenza del volto dello/della streamer in scena?	Domanda a risposta su scala di Likert	<p>(non importante)</p> <p>1</p> <p>2</p> <p>3</p> <p>4</p> <p>5</p> <p>(molto importante)</p>	Si
Sezione 3 – “Microtransazioni e Twitch”				
23	Durante una live stream sei socialmente attivo? (commentando, interagendo, donando, ecc.)	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si</li> <li>• No</li> </ul>	Si
24	Quanto pensi sia efficiente l'interazione promossa da Twitch?	Domanda a risposta su scala di Likert	<p>(non efficiente)</p> <p>1</p> <p>2</p> <p>3</p> <p>4</p> <p>5</p> <p>(molto efficiente)</p>	Si
25	Hai mai donato soldi durante una live?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si</li> <li>• No</li> </ul>	Si
26	Se sì, perché?	Domanda a risposta aperta	<i>Testo libero</i>	No
27	Con quale frequenza doni durante una live?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Una volta sola</li> <li>• Tra le 2 e le 5 volte</li> <li>• Tra le 5 e le 10 volte</li> <li>• Non ho dono abitualmente</li> </ul>	Si
28	A quanto corrisponde/corrispondeva una tua singola donazione?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 euro</li> <li>• Tra 1 e 5 euro</li> <li>• Tra 5 e 15 euro</li> <li>• Più di 20 euro</li> <li>• Non ho mai donato</li> </ul>	Si
29	Hai mai acquistato e utilizzato Twitch Bits?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si</li> <li>• No</li> </ul>	Si
30	Sei in possesso di Twitch Prime?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si</li> <li>• No</li> </ul>	Si
31	Sei abbonato a qualche streamer?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si</li> <li>• No</li> </ul>	Si

Sezione 4 – “Pornografia e Twitch”				
32	A che sesso appartengono gli streamer che segui su Twitch?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• M</li> <li>• F</li> </ul>	Si
33	Hai mai sentito parlare del fenomeno delle “Titty Streamer” su Twitch?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si</li> <li>• No</li> </ul>	Si
34	Se sì, cosa ne pensi?	Domanda a risposta su scala di Likert	<p>(lo trovo discutibile)</p> <p>1</p> <p>2</p> <p>3</p> <p>4</p> <p>5</p> <p>(lo trovo interessante)</p>	Si
35	Sei a conoscenza del fatto che alcune pornstar sono streamer attive su Twitch?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si</li> <li>• No</li> </ul>	Si
36	Hai mai guardato live di gaming condotte da pornstar su Twitch (a prescindere dalla categoria)?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si</li> <li>• No</li> </ul>	Si
37	Quali? Potresti inserire nome o link al canale?	Domanda a risposta aperta	<i>Testo libero</i>	No
38	Frequenti abitualmente siti pornografici?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si</li> <li>• No</li> </ul>	Si
39	Se sì, ogni quanto frequenti siti pornografici?	Domanda a risposta multipla	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Una volta al mese</li> <li>• Una volta a settimana</li> <li>• Tre o quattro volte a settimana</li> <li>• Una volta al giorno</li> <li>• Più di una volta al giorno</li> <li>• Mai</li> </ul>	Si
40	Quali sono le motivazioni che ti spingono al consumo di contenuti pornografici?	Domanda a risposta multipla	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Masturbazione (per piacere fisico e sessuale)</li> <li>• Rilassamento (un modo per rilasciare lo stress)</li> <li>• Escapismo (un modo per fantasticare sul sesso)</li> <li>• Noia (allo stesso modo in cui consumeresti junk food)</li> <li>• Stimolazione (un modo per dare sfogo a specifici kink)</li> </ul>	Si
41	Quando fruisci di contenuti pornografici, quanto tempo dedichi al singolo momento?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 0-15 minuti</li> <li>• 15-30 minuti</li> <li>• 30-45 minuti</li> <li>• 45-60 minuti</li> <li>• Più di 1 ora</li> </ul>	Si

42	A quanti anni sei stato/a introdotto/a per la prima volta alla pornografia (ad es. riviste, pornografia su Internet, immagini, video, ecc.)?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tra i 4 e gli 8 anni</li> <li>• Tra i 9 e i 12 anni</li> <li>• Tra i 13 e i 15 anni</li> <li>• Tra i 16 e i 18 anni</li> <li>• A più di 18 anni</li> </ul>	Si
43	Considerando il tuo consumo di pornografia in una scala da 1 a 5, quanto influenza la tua vita quotidiana (inteso come "quanto pensi al sesso e alla fruizione di contenuti porno")?	Domanda a risposta su scala di Likert	<p>(molto poco)</p> <p>1</p> <p>2</p> <p>3</p> <p>4</p> <p>5</p> <p>(molto)</p>	Si
44	Hai mai guardato contenuti pornografici in cui il/la modello/a praticava forme di Cosplay?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si</li> <li>• No</li> </ul>	Si
45	Ritieni che il Cosplay possa essere considerata una pratica che sessualizza il corpo del performer?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si</li> <li>• No</li> </ul>	Si
46	Hai mai visitato siti di live streaming pornografico?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si</li> <li>• No</li> </ul>	Si
47	Se sì, quali?	Domanda a risposta aperta	<i>Testo libero</i>	No
48	Quanto è importante il punto di vista nella messa in scena di un contenuto pornografico?	Domanda a risposta su scala di Likert	<p>(non importante)</p> <p>1</p> <p>2</p> <p>3</p> <p>4</p> <p>5</p> <p>(molto importante)</p>	Si
49	Quanto è importante che il corpo in scena in un contenuto pornografico sia integralmente visibile (dalla testa ai piedi)?	Domanda a risposta su scala di Likert	<p>(non importante)</p> <p>1</p> <p>2</p> <p>3</p> <p>4</p> <p>5</p> <p>(molto importante)</p>	Si
50	Quanto è importante che il volto sia presente in scena in un contenuto pornografico?	Domanda a risposta su scala di Likert	<p>(non importante)</p> <p>1</p> <p>2</p> <p>3</p> <p>4</p> <p>5</p> <p>(molto importante)</p>	Si
51	Quanto è importante conoscere o riconoscere il/la Pornostar o Modello/a amatoriale del contenuto pornografico?	Domanda a risposta su scala di Likert	<p>(non importante)</p> <p>1</p> <p>2</p> <p>3</p> <p>4</p> <p>5</p> <p>(molto importante)</p>	Si

52	Ritieni che Twitch, in alcuni aspetti, presenti tracce di pornografia?	Domanda a risposta su scala di Likert	(in alcun modo) 1 2 3 4 5 (in molti modi)	Sì
53	Se sì, quali?	Domanda a risposta aperta	<i>Testo libero</i>	No
54	Ritieni che Twitch, in alcuni aspetti, presenti tracce di pratiche di Sex Work?	Domanda a risposta su scala di Likert	(in alcun modo) 1 2 3 4 5 (in molti modi)	Sì
55	Cosa ne pensi della scelta di atteggiarsi in modo provocante su Twitch?	Domanda a risposta su scala di Likert	(lo trovo discutibile) 1 2 3 4 5 (lo trovo interessante)	Sì
56	Da cosa pensi sia motivata la scelta di atteggiarsi in modo provocante su Twitch?	Domanda a risposta multipla	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Attirare un maggior numero di utenti</li> <li>• Manifestare al meglio la propria personalità</li> <li>• Mettersi in scena per guadagnare di più</li> <li>• Pubblicizzare il proprio corpo e rimandare ad altre piattaforme (Only Fans)</li> <li>• Altro [...]</li> </ul>	Sì
Sezione 5 – “Conclusioni”				
57	Pensi che l'ecosistema di Twitch abbia un impatto sull'industria videoludica?	Domanda a risposta su scala di Likert	(nessun impatto) 1 2 3 4 5 (un forte impatto)	Sì
58	Pensi che l'ecosistema di Twitch abbia un impatto sull'industria pornografica?	Domanda a risposta su scala di Likert	(nessun impatto) 1 2 3 4 5 (un forte impatto)	Sì

59	Pensi che l'industria pornografica e le piattaforme come Only Fans abbiano un impatto sull'ecosistema di Twitch?	Domanda a risposta su scala di Likert	(nessun impatto) 1 2 3 4 5 (un forte impatto)	Si
60	Se sì, in che termini?	Domanda a risposta aperta	<i>Testo libero</i>	No
61	Ritieni che sia in corso una sovrapposizione fruttiva e culturale tra live streaming videoludico e pornografico?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> </ul>	Si
62	In altre parole, pensi che ci sia sempre una maggiore somiglianza tra streamer di Twitch e performer di OnlyFans o altri siti analoghi?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> </ul>	Si
63	Se hai risposto sì alle domande precedenti, quali pensi che siano le cause di questa sovrapposizione?	Domanda a risposta aperta	<i>Testo libero</i>	No
64	Ritieni l'occupazione dello streamer una professione a tutti gli effetti?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> </ul>	Si
65	Se sì, di che tipo di professione si tratta?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reddizia a breve termine</li> <li>• Reddizia a lungo termine</li> <li>• Precaria</li> <li>• Instabile</li> </ul>	Si
66	Ritieni l'occupazione del Sex Worker una professione a tutti gli effetti?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> </ul>	Si
67	Se sì, di che tipo di professione si tratta?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reddizia a breve termine</li> <li>• Reddizia a lungo termine</li> <li>• Precaria</li> <li>• Instabile</li> </ul>	Si
68	Quale tra le seguenti piattaforme ritieni che presenti elementi di sovrapposizione con contenuti pornografici?	Domanda a risposta multipla	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Instagram</li> <li>• Facebook</li> <li>• TikTok</li> <li>• YouTube</li> <li>• Twitch</li> <li>• Altro [...]</li> </ul>	Si
69	Sia in ambito videoludico che pornografico, quanto ritieni sia importante la presenza del corpo in scena sullo schermo?	Domanda a risposta su scala di Likert	(non importante) 1 2 3 4 5 (molto importante)	Si

70	Sia in ambito videoludico che pornografico, quale corpo ritieni sia soggetto a maggiore attenzione da parte del pubblico quando presente a schermo?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il corpo maschile</li> <li>• Il corpo femminile</li> </ul>	Sì
71	Considerato tutto, quale pensi sia il futuro di Twitch nel suo rapporto con pornografia, sex workers, performance del corpo, ecc.?	Domanda a risposta aperta	<i>Testo libero</i>	Sì
72	Saresti interessato ad approfondire questi temi all'interno di un Focus Group anonimo con altre 10 persone per 1 ora? Prevedo un rimborso via gift card Amazon da 10€.	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> </ul>	Sì
73	Se sì, lasciami qua un contatto di qualsiasi tipo a cui possa scrivere nel giro di un paio di settimane.	Domanda a risposta aperta	<i>Testo libero</i>	Sì
Sezione 6 – “Un paio di domande su di te”				
74	Sesso	Domanda a risposta multipla	<ul style="list-style-type: none"> <li>• M</li> <li>• F</li> <li>• Altro [...]</li> </ul>	Sì
75	Età	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meno di 16 anni</li> <li>• Tra 16 e 19 anni</li> <li>• Tra 20 e 24 anni</li> <li>• Tra 25 e 29 anni</li> <li>• Tra 30 e 34 anni</li> <li>• Più di 35 anni</li> </ul>	Sì
76	Occupazione	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Studente</li> <li>• Lavoratore dipendente</li> <li>• Lavoratore autonomo</li> <li>• Disoccupato</li> </ul>	Sì
77	Grazie per essere arrivato fin qui! Se vuoi aggiungere altro, fai pure!	Domanda a risposta aperta	<i>Testo libero</i>	No

Il terzo questionario ha visto un'importante scrematura di domande inerenti al rapporto col videoludico e con YouTube, a favore di un maggiore approfondimento delle dinamiche di consumo di contenuti pornografici e della correlazione tra questi ed il game live streaming concepito da Twitch. Attraverso il campionamento teorico è stato possibile accertare che i partecipanti fossero consumatori di Twitch e dunque preparati ed esperti fruitori della piattaforma da un punto di vista culturale e sociale. La distribuzione del terzo questionario ha avuto luogo negli spazi abitati dalla community di Tomodachi Crew: chat di Telegram, subreddit e server Discord: in questi ambienti di

dialogo sono stati raccolti solamente 211 feedback – cifra drammaticamente inferiore a quella del primo sondaggio. Inoltre, includendo una domanda dedicata alla possibilità di svolgere un focus group – con promessa di retribuzione economica per i partecipanti –, è stato possibile individuare un gruppo di circa venti individui interessato ad approfondire i temi del presente studio a mezzo di interviste di gruppo semi-strutturate.<sup>939</sup> Successivamente, il questionario, ora avente come titolo “Il Corpo in Diretta”, ha visto l’integrazione di altre otto domande – sviluppate in seguito al primo focus group. Il quarto questionario è stato dunque condiviso con gli utenti circa un anno dopo, il 7 luglio 2023 e ha visto una rielaborazione dei contenuti interrogativi come esposti nella seguente tabella.

Tabella 21. Questionario IV, 2023

N.	Domanda	Tipologia	Opzioni di risposta	Obbligo di risposta
Sezione 1 – “Gamer e User ID”				
1	Da quanto tempo coltivi la passione per i videogiochi?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Più di 10 anni</li> <li>• Più di 5 anni</li> <li>• Meno di 5 anni</li> <li>• Meno di 1 anno</li> <li>• Non sono un videogiocatore/ videogiocatrice</li> </ul>	Si
2	Attualmente su quale tipo di dispositivo giochi?	Domanda a risposta multipla	<ul style="list-style-type: none"> <li>• PC</li> <li>• Mobile</li> <li>• PlayStation 5</li> <li>• PlayStation 4</li> <li>• PlayStation 3</li> <li>• Xbox Series X</li> <li>• Xbox Series S</li> <li>• Xbox One</li> <li>• Xbox 360</li> <li>• Nintendo Switch</li> <li>• Altro [...]</li> </ul>	Si
3	Quanto tempo giochi a settimana?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meno di 1 ora</li> <li>• Tra 1 e 5 ore</li> <li>• Tra 5 e 10 ore</li> <li>• Tra 10 e 20 ore</li> <li>• Più di 20 ore</li> </ul>	Si
4	In generale, quanto tempo passi ogni giorno davanti agli schermi? (Monitor, televisione, smartphone, ecc.)	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meno di 1 ora</li> <li>• Tra 1 e 5 ore</li> <li>• Tra 5 e 10 ore</li> <li>• Tra 10 e 15 ore</li> <li>• Più di 15 ore</li> </ul>	Si

<sup>939</sup> Cronologicamente, il passo successivo alla condivisione del terzo questionario è stata l’indagine qualitativa a mezzo di focus group, svolta nell’estate 2022 – a cui è ulteriormente seguita l’analisi di contenuto del “Pub dell’Amico”, la cui produzione è terminata circa nove mesi dopo il primo focus group.

5	Per l'intrattenimento, quanto tempo passi ogni giorno davanti agli schermi? (Monitor, televisione, smartphone, ecc.)	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meno di 1 ora</li> <li>• Tra 1 e 5 ore</li> <li>• Tra 5 e 10 ore</li> <li>• Tra 10 e 15 ore</li> <li>• Più di 15 ore</li> </ul>	Si
6	Il tempo che passi davanti agli schermi è aumentato in seguito alla pandemia da Covid-19?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> </ul>	Si
7	Se sì, di quanto è aumentato?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meno del 10%</li> <li>• Tra il 10% e il 20% rispetto a prima</li> <li>• Tra il 20% e il 50% rispetto a prima</li> <li>• Più del 50%</li> <li>• Non è aumentato</li> </ul>	Si
8	In generale, ritieni che la presenza davanti agli schermi sia aumentata a seguito della pandemia da Covid-19?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> </ul>	Si
9	In generale, ritieni che la presenza in rete sia aumentata a seguito della pandemia da Covid-19?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> </ul>	Si
Sezione 2 – “Fruizione di Twitch”				
10	Con che frequenza navighi su Twitch?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meno di una volta al mese</li> <li>• Una volta al mese</li> <li>• Una volta a settimana</li> <li>• Tre o quattro volte a settimana</li> <li>• Una volta al giorno</li> <li>• Più di una volta al giorno</li> </ul>	Si
11	Quanto tempo passi su Twitch in una singola sessione?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meno di 30 minuti</li> <li>• Tra 30 e 45 minuti</li> <li>• Tra 45 e 90 minuti</li> <li>• Tra 90 e 120 minuti</li> <li>• Più di 2 ore</li> </ul>	Si
12	Hai mai condotto una diretta su Twitch?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> </ul>	Si
13	Vorresti farlo?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> <li>• Già lo faccio e continuerò a farlo</li> <li>• L'ho fatto in passato, ora non più</li> </ul>	Si

14	Quali sono le categorie che segui maggiormente su Twitch? (Max 3 risposte)	Domanda a risposta multipla	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Videogiochi</li> <li>• Just Chatting</li> <li>• IRL</li> <li>• Sport</li> <li>• Musica</li> <li>• Arte</li> <li>• Pools, Hot Tubs &amp; Beaches</li> <li>• ASMR</li> <li>• Talk Show e Podcast</li> <li>• Virtual Casino</li> <li>• Altro [...]</li> </ul>	Si
15	Guardi video relativi al gaming?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> </ul>	Si
16	Quali sono i generi di videogiochi che segui maggiormente su Twitch? Max 3 risposte	Domanda a risposta multipla	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Action</li> <li>• Avventura</li> <li>• Guida</li> <li>• Picchiaduro</li> <li>• Platform</li> <li>• Puzzle</li> <li>• Giochi di Ruolo</li> <li>• Giochi musicali</li> <li>• Simulatori</li> <li>• Sparatutto</li> <li>• Strategici</li> <li>• Altro [...]</li> </ul>	Si
17	Segui abitualmente uno o più streamer?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> </ul>	Si
18	Quali? Potresti inserire nome o link al canale?	Domanda a risposta aperta	<i>Testo libero</i>	No
19	In ambito videoludico, che tipo di streamer preferisci?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Professionista (gamer coinvolto in eSports, celebrità)</li> <li>• Intrattenitore (gamer esperto, abile nel tenere compagnia)</li> <li>• Amicone (gamer inesperto abile nel tenere compagnia)</li> <li>• Non saprei</li> </ul>	Si
20	Cosa ti attira di più di uno streamer?	Domanda a risposta multipla	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Personalità</li> <li>• Professionalità</li> <li>• Aspetto fisico</li> <li>• Qualità tecnica</li> <li>• Voce</li> <li>• Tutte le risposte precedenti</li> </ul>	Si
21	Quanto è importante la presenza fisica dello/della streamer in scena?	Domanda a risposta su scala di Likert	<p>(non importante)</p> <p>1</p> <p>2</p> <p>3</p> <p>4</p> <p>5</p> <p>(molto importante)</p>	Si

22	Quanto è importante la presenza del volto dello/ della streamer in scena?	Domanda a risposta su scala di Likert	(non importante) 1 2 3 4 5 (molto importante)	Si
Sezione 3 – “Microtransazioni e Twitch”				
23	Durante una live stream sei socialmente attivo? (commentando, interagendo, donando, ecc.)	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si</li> <li>• No</li> </ul>	Si
24	Quanto pensi sia efficiente l’interazione promossa da Twitch?	Domanda a risposta su scala di Likert	(non efficiente) 1 2 3 4 5 (molto efficiente)	Si
25	Hai mai donato soldi durante una live?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si</li> <li>• No</li> </ul>	Si
26	Se sì, perché?	Domanda a risposta aperta	<i>Testo libero</i>	No
27	Con quale frequenza doni durante una live?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Una volta sola</li> <li>• Tra le 2 e le 5 volte</li> <li>• Tra le 5 e le 10 volte</li> <li>• Non ho dono abitualmente</li> </ul>	Si
28	A quanto corrisponde/ corrispondeva una tua singola donazione?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 euro</li> <li>• Tra 1 e 5 euro</li> <li>• Tra 5 e 15 euro</li> <li>• Più di 20 euro</li> <li>• Non ho mai donato</li> </ul>	Si
29	Hai mai acquistato e utilizzato Twitch Bits?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si</li> <li>• No</li> </ul>	Si
30	Sei in possesso di Twitch Prime?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si</li> <li>• No</li> </ul>	Si
31	Sei abbonato a qualche streamer?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si</li> <li>• No</li> </ul>	Si
Sezione 4 – “Pornografia e Twitch”				
32	A che sesso appartengono gli streamer che segui su Twitch?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• M</li> <li>• F</li> </ul>	Si
33	Hai mai sentito parlare del fenomeno delle “Titty Streamer” su Twitch?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Si</li> <li>• No</li> </ul>	Si

34	Se sì, cosa ne pensi?	Domanda a risposta su scala di Likert	(lo trovo discutibile) 1 2 3 4 5 (lo trovo interessante)	Sì
35	Hai mai guardato live della categoria "Pools, Hot Tubs & Beaches"?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> </ul>	Sì
36	Hai mai guardato live della categoria ASMR?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> </ul>	Sì
37	Hai mai guardato live di gaming condotte da "Titty Streamers"?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> </ul>	Sì
38	Sei a conoscenza del fatto che alcune pornstar sono streamer attive su Twitch?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> </ul>	Sì
39	Hai mai guardato live di gaming condotte da pornstar su Twitch (a prescindere dalla categoria)?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> </ul>	Sì
40	Quali? Potresti inserire nome o link al canale?	Domanda a risposta aperta	<i>Testo libero</i>	No
41	Guarderesti più volentieri:	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 ora di streaming del tuo videogioco preferito giocato da uno/a streamer e giocato seriamente</li> <li>• 1 ora di streaming del tuo videogioco preferito giocato da uno/a streamer e giocato in modo provocante</li> <li>• 1 ora di streaming del tuo videogioco preferito giocato da una pornstar e giocato in modo provocante</li> <li>• 1 ora di streaming del tuo videogioco preferito giocato da una pornstar e giocato seriamente</li> </ul>	Sì
42	Frequenti abitualmente siti pornografici?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> </ul>	Sì
43	Se sì, ogni quanto frequenti siti pornografici?	Domanda a risposta multipla	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Una volta al mese</li> <li>• Una volta a settimana</li> <li>• Tre o quattro volte a settimana</li> <li>• Una volta al giorno</li> <li>• Più di una volta al giorno</li> <li>• Mai</li> </ul>	Sì

44	Quali sono le motivazioni che ti spingono al consumo di contenuti pornografici?	Domanda a risposta multipla	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Masturbazione (per piacere fisico e sessuale)</li> <li>• Rilassamento (un modo per rilasciare lo stress)</li> <li>• Escapismo (un modo per fantasticare sul sesso)</li> <li>• Noia (allo stesso modo in cui consumeresti junk food)</li> <li>• Stimolazione (un modo per dare sfogo a specifici kink)</li> </ul>	Sì
45	Quando fruisci di contenuti pornografici, quanto tempo dedichi al singolo momento?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 0-15 minuti</li> <li>• 15-30 minuti</li> <li>• 30-45 minuti</li> <li>• 45-60 minuti</li> <li>• Più di 1 ora</li> </ul>	Sì
46	A quanti anni sei stato/a introdotto/a per la prima volta alla pornografia (ad es. riviste, pornografia su Internet, immagini, video, ecc.)?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tra i 4 e gli 8 anni</li> <li>• Tra i 9 e i 12 anni</li> <li>• Tra i 13 e i 15 anni</li> <li>• Tra i 16 e i 18 anni</li> <li>• A più di 18 anni</li> </ul>	Sì
47	Considerando il tuo consumo di pornografia in una scala da 1 a 5, quanto influenza la tua vita quotidiana (inteso come "quanto pensi al sesso e alla fruizione di contenuti porno")?	Domanda a risposta su scala di Likert	<p>(molto poco)</p> <p>1</p> <p>2</p> <p>3</p> <p>4</p> <p>5</p> <p>(molto)</p>	Sì
48	Hai mai visitato siti con servizi di intrattenimento tramite abbonamento a sfondo sessuale? (come OnlyFans)	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> </ul>	Sì
49	Sei mai stato/a o sei abbonato/a a qualche performer su Only Fans o siti analoghi?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> </ul>	Sì
50	Se sì, cosa ti ha spinto ad abbonarti?	Domanda a risposta aperta	<i>Testo libero</i>	No
51	Conosci streamer attivi/e su Twitch che sono presenti anche su OnlyFans?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> </ul>	Sì
52	Se sì, sapresti indicarmi i nomi dei canali?	Domanda a risposta aperta	<i>Testo libero</i>	No
53	Hai mai guardato contenuti pornografici in cui il/la modello/a praticava forme di Cosplay?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> </ul>	Sì

54	Ritieni che il Cosplay possa essere considerata una pratica che sessualizza il corpo del performer?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> </ul>	Sì
55	Hai mai visitato siti di live streaming pornografico?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> </ul>	Sì
56	Se sì, quali?	Domanda a risposta aperta	<i>Testo libero</i>	No
57	Quanto è importante il punto di vista nella messa in scena di un contenuto pornografico?	Domanda a risposta su scala di Likert	(non importante) 1 2 3 4 5 (molto importante)	Sì
58	Quanto è importante che il corpo in scena in un contenuto pornografico sia integralmente visibile (dalla testa ai piedi)?	Domanda a risposta su scala di Likert	(non importante) 1 2 3 4 5 (molto importante)	Sì
59	Quanto è importante che il volto sia presente in scena in un contenuto pornografico?	Domanda a risposta su scala di Likert	(non importante) 1 2 3 4 5 (molto importante)	Sì
60	Quanto è importante conoscere o riconoscere il/la Pornostar o Modello/a amatoriale del contenuto pornografico?	Domanda a risposta su scala di Likert	(non importante) 1 2 3 4 5 (molto importante)	Sì
61	Ritieni che Twitch, in alcuni aspetti, presenti tracce di pornografia?	Domanda a risposta su scala di Likert	(in alcun modo) 1 2 3 4 5 (in molti modi)	Sì
62	Se sì, quali?	Domanda a risposta aperta	<i>Testo libero</i>	No
63	Ritieni che Twitch, in alcuni aspetti, presenti tracce di pratiche di Sex Work?	Domanda a risposta su scala di Likert	(in alcun modo) 1 2 3 4 5 (in molti modi)	Sì

64	Se sì, quali?	Domanda a risposta aperta	<i>Testo libero</i>	No
65	Cosa ne pensi della scelta di atteggiarsi in modo provocante su Twitch?	Domanda a risposta su scala di Likert	(lo trovo discutibile) 1 2 3 4 5 (lo trovo interessante)	Sì
66	Da cosa pensi sia motivata la scelta di atteggiarsi in modo provocante su Twitch?	Domanda a risposta multipla	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Attirare un maggior numero di utenti</li> <li>• Manifestare al meglio la propria personalità</li> <li>• Mettersi in scena per guadagnare di più</li> <li>• Pubblicizzare il proprio corpo e rimandare ad altre piattaforme (Only Fans)</li> <li>• Altro [...]</li> </ul>	Sì
<b>Sezione 6 – “Conclusioni”</b>				
67	Pensi che l'ecosistema di Twitch abbia un impatto sull'industria videoludica?	Domanda a risposta su scala di Likert	(nessun impatto) 1 2 3 4 5 (un forte impatto)	Sì
68	Pensi che l'ecosistema di Twitch abbia un impatto sull'industria pornografica?	Domanda a risposta su scala di Likert	(nessun impatto) 1 2 3 4 5 (un forte impatto)	Sì
69	Pensi che l'industria pornografica e le piattaforme come Only Fans abbiano un impatto sull'ecosistema di Twitch?	Domanda a risposta su scala di Likert	(nessun impatto) 1 2 3 4 5 (un forte impatto)	Sì
70	Se sì, in che termini?	Domanda a risposta aperta	<i>Testo libero</i>	No
71	Ritieni che sia in corso una sovrapposizione fruitiva e culturale tra live streaming videoludico e pornografico?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> </ul>	Sì
72	In altre parole, pensi che ci sia sempre una maggiore somiglianza tra streamer di Twitch e performer di OnlyFans o altri siti analoghi?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> </ul>	Sì

73	Se hai risposto sì alle domande precedenti, quali pensi che siano le cause di questa sovrapposizione?	Domanda a risposta aperta	<i>Testo libero</i>	No
74	Ritieni l'occupazione dello streamer una professione a tutti gli effetti?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> </ul>	Sì
75	Se sì, di che tipo di professione si tratta?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reddizia a breve termine</li> <li>• Reddizia a lungo termine</li> <li>• Precaria</li> <li>• Instabile</li> </ul>	Sì
76	Ritieni l'occupazione del Sex Worker una professione a tutti gli effetti?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> </ul>	Sì
77	Se sì, di che tipo di professione si tratta?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reddizia a breve termine</li> <li>• Reddizia a lungo termine</li> <li>• Precaria</li> <li>• Instabile</li> </ul>	Sì
78	Quale tra le seguenti piattaforme ritieni che presenti elementi di sovrapposizione con contenuti pornografici?	Domanda a risposta multipla	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Instagram</li> <li>• Facebook</li> <li>• TikTok</li> <li>• YouTube</li> <li>• Twitch</li> <li>• Altro [...]</li> </ul>	Sì
79	Sia in ambito videoludico che pornografico, quanto ritieni sia importante la presenza del corpo in scena sullo schermo?	Domanda a risposta su scala di Likert	<p>(non importante)</p> <p>1</p> <p>2</p> <p>3</p> <p>4</p> <p>5</p> <p>(molto importante)</p>	Sì
80	Sia in ambito videoludico che pornografico, quale corpo ritieni sia soggetto a maggiore attenzione da parte del pubblico quando presente a schermo?	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Il corpo maschile</li> <li>• Il corpo femminile</li> </ul>	Sì
81	Considerato tutto, quale pensi sia il futuro di Twitch nel suo rapporto con pornografia, sex workers, performance del corpo, ecc.?	Domanda a risposta aperta	<i>Testo libero</i>	Sì
82	Saresti interessato ad approfondire questi temi all'interno di un Focus Group anonimo con altre 10 persone per 1 ora? Prevedo un rimborso via gift card Amazon da 10€.	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Sì</li> <li>• No</li> </ul>	Sì
83	Se sì, lasciami qua un contatto di qualsiasi tipo a cui possa scrivere nel giro di un paio di settimane.	Domanda a risposta aperta	<i>Testo libero</i>	Sì

Sezione 6 – “Un paio di domande su di te”				
84	Sesso	Domanda a risposta multipla	<ul style="list-style-type: none"> <li>• M</li> <li>• F</li> <li>• Altro [...]</li> </ul>	Si
85	Età	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Meno di 16 anni</li> <li>• Tra 16 e 19 anni</li> <li>• Tra 20 e 24 anni</li> <li>• Tra 25 e 29 anni</li> <li>• Tra 30 e 34 anni</li> <li>• Più di 35 anni</li> </ul>	Si
86	Occupazione	Domanda a risposta chiusa	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Studente</li> <li>• Lavoratore dipendente</li> <li>• Lavoratore autonomo</li> <li>• Disoccupato</li> </ul>	Si
87	Grazie per essere arrivato fin qui! Se vuoi aggiungere altro, fai pure!	Domanda a risposta aperta	<i>Testo libero</i>	No

Il quarto e ultimo questionario sviluppato e diffuso per la presente ricerca ha portato alla saturazione delle categorie individuate nel corso dell'indagine sul campo. A tal fine, è stato scelto di distribuire il sondaggio negli spazi abitati dalla community di Tomodachi Crew, così come nel gruppo Facebook “Commodore Zone”: in entrambi i contesti, il costante flusso e ricambio di utenti ha consentito di entrare in contatto con un'alta percentuale di individui che non avevano ancora mai esplorato il questionario e che hanno vissuto l'evoluzione di Twitch a partire dall'evento pandemico. È stato dunque possibile totalizzare 1057 feedback e, di questi, sedici persone si sono dimostrate interessate all'approfondimento dei temi mediante focus group, organizzato il 28 Luglio 2023. Il quarto sondaggio decreta dunque la conclusione della raccolta di dati quantitativi, lasciando spazio per l'approfondimento qualitativo attraverso le *voci* degli utenti partecipanti in due focus group organizzati ad un anno di distanza.

“Il corpo in diretta” – focus group.

In un'ottica di applicazione della strategia di ricerca propria dei modelli *Grounded Theory*, il terzo strumento di raccolta dati impiegato dal presente studio è il focus group. Questo lato dell'indagine si è sviluppato attraverso due sessioni – o sedute – a distanza di un anno, che hanno coinvolto in totale diciotto individui diversi. La composizione del gruppo ha seguito il principio del campionamento teorico, aiutando a consolidare, supportare e rinforzare le categorie che sono emerse come interessanti ed evocative dall'osservazione partecipante, l'analisi di contenuto e la raccolta quantitativa. Coadiuvato dalla comparazione costante, il focus group ha concesso alla

ricerca di individuare connessioni tra categorie colmare le lacune rimaste in ottica di una totale e completa saturazione. Per facilitare e favorire l’inclusione e la libertà di espressione di ogni partecipante, è stato garantito l’anonimato a tutti i membri del focus group.<sup>940</sup> L’intervista è stata eseguita online, attraverso la piattaforma Microsoft Teams, e la privacy di ogni individuo è stata tutelata svolgendo la seduta solo attraverso comunicazione orale e presentandosi con un nome fittizio. Ognuno dei partecipanti è stato contattato personalmente e gli sono state fornite istruzioni per il collegamento in diretta – come accedere alla chiamata, come inserire un nome fittizio, come evitare di essere visti dagli altri utenti. Diversamente, il ricercatore è stato presente con il proprio nome e la propria immagine, presentandosi come mediatore e conduttore dell’intervista e della discussione tra partecipanti, sottolineando l’assenza di giudizi di alcun tipo. Entrambi i focus group hanno avuto una durata di 75 minuti, di cui 15 di introduzione e presentazione e 60 di intervista e discussione. Le sessioni presentano inoltre una suddivisione in due momenti: “domande” e “affermazioni”. Nel primo caso, il ricercatore ha posto domande – riprodotte anche su schermo mediante presentazione audiovisiva – ad ogni partecipante, accertandosi di ricevere risposta da tutti; nel secondo caso, il ricercatore ha posizionato affermazione di natura ambigua e contraddittoria sul tavolo virtuale della conversazione, chiedendo ai partecipanti di avviare un dialogo tra di loro relativamente ai temi sottoposti alla loro attenzione. Le domande e le affermazioni così come l’intera struttura dei due focus group sono state organizzate come esposto nelle seguenti tabelle.<sup>941</sup>

Tabella 22. Focus Group I, 2022

	Testo	Tipologia	Obiettivo
Presentazione	“Autorizzi alla registrazione audio?”	Domanda introduttiva	Accertarsi che ogni partecipante autorizzi alla registrazione della propria voce a fini di ricerca.
	“Che rapporto hai con Twitch?” “Con che frequenza navighi sul sito?” “Quali streamer segui?”	Domanda interrogativa	Testare la conoscenza ed il rapporto degli intervistati con Twitch.
	“Durante una live sei socialmente attivo (commenti, interagisci, doni)?”	Domanda di approfondimento	Approfondire quanto appena emerso, cercando di definire il comportamento degli utenti.

<sup>940</sup> Si fa qui riferimento all’anonimato reciproco tra partecipanti, in separata sede ho avuto modo di raccogliere i dati anagrafici e occupazionali di ogni individuo presente durante la sessione di focus group.

<sup>941</sup> Entrambi i focus group sono stati organizzati allo stesso modo, con l’unica differenza della formulazione di due “affermazioni” – il cui testo non è risultato immediatamente comprensibile – e l’esclusione di una domanda dal secondo focus group – eliminata per non eccedere i limiti di tempo prestabiliti.

Domande	“Quanto è importante la presenza fisica dell* streamer in scena?”	Domanda specifica	Sviluppare descrizioni più precise a partire dalle precedenti affermazioni in relazioni a pratiche proprie di Twitch.
	“Hai mai sentito parlare del fenomeno delle “titty streamer” su Twitch?”	Domanda specifica	Confermare o meno la conoscenza di fenomeni caratterizzanti l’oggetto di studio.
	“Che rapporto hai con la pornografia?” “Con che frequenza navighi su siti pornografici?” “Conosci OnlyFans?”	Domanda interrogativa	Testare la conoscenza ed il rapporto dei partecipanti con le modalità di consumo di contenuti pornografici.
	Quanto è importante la presenza fisica dell* performer in scena?	Domanda specifica	Sviluppare descrizioni più precise a partire dalle precedenti affermazioni in relazioni a pratiche proprie della pornografia digitale.
Affermazioni	Twitch presenta tracce di pornografia.	Discussione	Obiettivo dell’incontro non è raggiungere un consenso o di trovare un punto su cui tutti siano d’accordo, ma stimolare un dibattito con pareri diversi e contrastanti. Queste affermazioni servono dunque a stimolare il dialogo e la discussione tra i partecipanti, una volta appurata vicendevolmente la loro conoscenza dell’oggetto di studio e delle piattaforma coinvolte.
	È giusto atteggiarsi in modo provocante su Twitch per avere più pubblico.		
	Twitch contamina l’industria pornografica e del sex work.		
	L’industria pornografica e del sex work contaminano Twitch.		
Conclusioni	Quale pensi sia il futuro di Twitch nel suo rapporto con pornografia, sex workers, performance del corpo ecc.?	Domanda interpretativa	Considerate le riflessioni emerse in fase di dibattito, si ricerca la comprensione ed ulteriore elaborazione circa i temi di indagine.

I dati empirici raccolti attraverso la prima sessione di focus group sono stati soggetti a comparazione con quelli estratti dai sondaggi e dall’analisi di contenuto: in tal senso, è stato possibile perfezionare il quarto questionario e ottimizzare le domande per una seconda sessione di focus group prevista per l’anno successivo e la cui struttura è esposta nella seguente tabella.

Tabella 23. Focus Group II, 2023

	Testo	Tipologia	Obiettivo
Presentazione	“Autorizzi alla registrazione audio?”	Domanda introduttiva	Accertarsi che ogni partecipante autorizzi alla registrazione della propria voce a fini di ricerca.
Domande	“Che rapporto hai con Twitch?” “Con che frequenza navighi sul sito?” “Quali streamer segui?”	Domanda interrogativa	Testare la conoscenza ed il rapporto degli intervistati con Twitch.
	“Durante una live sei socialmente attivo (commenti, interagisci, doni)?”	Domanda di approfondimento	Approfondire quanto appena emerso, cercando di definire il comportamento degli utenti.
	“Quanto è importante la presenza fisica dell* streamer in scena?”	Domanda specifica	Sviluppare descrizioni più precise a partire dalle precedenti affermazioni in relazioni a pratiche proprie di Twitch.
	“Hai mai sentito parlare del fenomeno delle “titty streamer” su Twitch?”	Domanda specifica	Confermare o meno la conoscenza di fenomeni caratterizzanti l’oggetto di studio.
	“Che rapporto hai con la pornografia?” “Con che frequenza navighi su siti pornografici?” “Conosci OnlyFans?”	Domanda interrogativa	Testare la conoscenza ed il rapporto dei partecipanti con le modalità di consumo di contenuti pornografici.
	Quanto è importante la presenza fisica dell* performer in scena?	Domanda specifica	Sviluppare descrizioni più precise a partire dalle precedenti affermazioni in relazioni a pratiche proprie della pornografia digitale.
Affermazioni	“Twitch presenta tracce di pornografia.”	Discussione	Obiettivo dell’incontro non è raggiungere un consenso o di trovare un punto su cui tutti siano d’accordo, ma stimolare un dibattito con pareri diversi e contrastanti. Queste affermazioni servono dunque a stimolare il dialogo e la discussione tra i partecipanti, una volta appurata vicendevolmente la loro conoscenza dell’oggetto di studio e delle piattaforma coinvolte.
	“È giusto atteggiarsi in modo provocante su Twitch per avere più pubblico.”		
	“Twitch ha un’influenza sull’industria pornografica e del sex work.”		
	“L’industria pornografica e del sex work hanno un’influenza su Twitch.”		
Conclusioni	“Quale pensi sia il futuro di Twitch nel suo rapporto con pornografia, sex workers, performance del corpo ecc.?”	Domanda interpretativa	Considerate le riflessioni emerse in fase di dibattito, si ricerca la comprensione ed ulteriore elaborazione circa i temi di indagine.

CONCLUSIONI	<p>“Se potessi parlare con una “titty streamer” cosa le chiederesti?”</p> <p>“Conosci streamer che sono anche attive su piattaforme come OnlyFans?”</p>	Domanda diretta	Interroga i partecipanti circa identità e spazi da esplorare per approfondire la ricerca con interviste rivolte a creatori di contenuti.
-------------	---	-----------------	--

La classificazione delle tipologie di domande si basa sugli studi sull'intervista qualitativa condotti da Sandy Qu e John Dumay, secondo i quali l'intervista semi-strutturata prevede domande preparate e guidate da temi identificati in modo coerente e sistematico, intervallate da momenti di dialogo volti a suscitare risposte più elaborate.<sup>942</sup> Come indicato all'inizio di entrambe le tabelle riassuntive della struttura dei focus group, le sessioni sono state introdotte da una richiesta vocale di autorizzazione alla registrazione – e successiva trascrizione integrale ed esplicita.

Al primo focus group hanno partecipato otto persone, nonostante ne fossero previste inizialmente dieci: di queste, sette sono uomini, mentre l'ottavo partecipante è una donna. Al secondo focus group hanno aderito e partecipato dieci utenti, di cui tre donna e sette uomini. Da un punto di vista etnografico, avviando un confronto con i dati raccolti attraverso i questionari e l'analisi di contenuto è possibile sostenere che non sorprende la presenza di un numero ridotto di donne rispetto a quello degli uomini. Le considerazioni anagrafica e di genere sono solo una parte dell'analisi e codifica realizzata a partire dai dati raccolti ed esposta nelle prossime pagine.

### *Analisi e codifica*

Secondo i principi della *Grounded Theory* precedentemente esposti, la teoria emergente deve essere radicata nei dati e il percorso di costruzione teorica deve poter essere tracciato, in modo da giustificare ed esplicitare in maniera trasparente la sua connessione con i dati da cui è stato generato. In tal senso è necessaria la costruzione di una codifica a partire dai dati. La raccolta di questi è avvenuta in maniera simultanea e secondo un processo di comparazione costante: ciò che emerge è la presenza di temi ricorrenti e comuni a tutti gli spazi e gli utenti interrogati, emergenti sotto forma di tendenze dalle singole analisi – di contenuto, quantitativa e qualitativa.

La codifica aperta, fase iniziale del processo di costruzione di categorie, ha dunque origine nella valutazione dei temi ricorrenti nei testi, contesti e para-testi attraverso cui è stata svolta l'indagine sul campo. Ne consegue che quello di codifica è un processo più analitico che interpretativo che si pone l'obiettivo di creare le categorie a partire dai dati. Pertanto l'analisi si articola intorno a tre

<sup>942</sup> Cfr. Qu S. Q., Dumay J., “The qualitative research interview”, *Qualitative Research in Accounting & Management*, vol. 8, n. 3, 2011, pp. 238-264.

momenti di codifica concettualmente progressivi e, a partire da essi, integra le categorie emerse e le riflessioni scaturite nel corso della loro elaborazione in una teoria coerente – in un certo senso la codifica è definibile come un processo di attribuzione di significati. La codifica avviata nel presente paragrafo prevede dunque l'analisi dei dati raccolti e dei temi ricorrenti in questi: l'indagine si suddivide in tre fasi, analisi di contenuto – in riferimento alla playlist “Pub dell'Amico”; analisi quantitativa – rivolta ai dati raccolti a mezzo di questionari; e analisi empirica – che attinge alle trascrizioni delle interviste semi-strutturate di gruppo. In conclusione di ogni analisi è prevista la codifica aperta dei dati e la conseguente generazione di categorie – caratterizzata da un'aderenza meticolosa alle parole dei partecipanti o ai testi/documenti osservati, e impiega il più possibile le parole stesse dei partecipanti: obiettivo di questa fase è esplicitare alcuni concetti, espressi da categorie anche non sature o non ancora completamente sviluppate.<sup>943</sup>

#### “Pub dell'Amico” – analisi di contenuto

A seguito della raccolta dati è stato possibile evidenziare come vi sia stato un cambio di paradigma relativo ai contenuti trattati nel format a partire dalla primavera 2022. Pertanto, si osserva una differenza tematica tra la prima metà e la seconda metà di contenuti “Pub dell'Amico”: nonostante ciò, la maggior parte delle dirette appartenenti a questo format risente di una rilevante presenza di argomenti e temi di natura sessuale. Che si tratti di interrogarsi a vicenda su usi e costumi della propria intimità, sul rapporto con il proprio corpo e la sua rappresentazione – includendo le relazioni e rapporti sessuali intessuti da/tra gli/le streamer –, la matrice argomentativa di natura sessuale è una delle motivazioni che spinge allo studio del cluster Tomodachi Crew e del format “Pub dell'Amico”. I temi sessualmente espliciti affrontati in diretta dal gruppo di streamer sono evidenti sin dalla prima trasmissione del format. Questa, parzialmente conservata nel canale YouTube “LESGHEDE” – uno dei *freebooter* di Dario Moccia – ha come titolo *Esplorando la sessualità. Pub dell'amico Ep 0*: affronta temi ricorrenti nel format fino alla ristrutturazione di inizio 2022, come rapporti sessuali, fantasie erotiche, pratiche di sex work e masturbazione.<sup>944</sup> Il dialogo condiviso tra Dario Moccia, Il Masella, Il Maseo, Mangaka96, Victorlaszlo88, Nanni, Sabaku No Maiku, Cydonia e Playerinside ha durata di poco più di un'ora e indaga i temi menzionati da un

---

<sup>943</sup> Il materiale analitico a questo punto è composto da un numero variabile di codificazioni tratte dall'analisi aperta dei testi, e alcune riflessioni contenute nei memo che hanno accompagnato la codifica. Cfr. Glaser B., Holton J. A., *op. cit.*

<sup>944</sup> Il video è stato pubblicato sul canale “LESGHEDE” il 28 settembre 2020, ha una durata di 1:09:05 minuti, presenta più di 450.00 visualizzazioni, 14.000 like e 833 commenti, affermandosi come contenuto freebooted del “Pub dell'Amico che ha ricevuto il massimo delle interazioni su YouTube. Come si evince dal titolo, questo è considerato come l'episodio pilota del format, in un momento in cui l'etichetta “Pub dell'Amico” non è ancora stata ideata.

punto di vista individuale, interrogando ogni streamer sulla propria sessualità – in termini di relazioni, desideri e preoccupazioni.<sup>945</sup> Successivamente alla nuova configurazione del format – primavera 2022 –, la sessualità rimane in forma di sottotesto – talvolta serio, talvolta umoristico – a cui fare riferimento mentre la conversazione verte su temi differenti – come prodotti di intrattenimento, cultura digitale e sessioni di gameplay. La trattazione di temi specifici è conseguenza della presenza di determinati streamer e creatori di contenuti nelle singole sessioni del “Pub dell’Amico”. Come si evince dalla tabella riportata nel paragrafo precedente, il numero di questi cambia costantemente e non vi è mai un caso in cui siano unicamente presenti i dieci membri di Tomodachi Crew. Essi si alternano, sia durante il singolo episodio che tra una settimana e l’altra, portando talvolta all’assenza totale del gruppo – fatta eccezione per Moccia che è costantemente presente in qualità di anfitrione e conduttore. In questi termini, non è stata identificata alcuna differenza tra la prima e la seconda metà della produzione del “Pub dell’Amico”.<sup>946</sup>

L’analisi di contenuto del “Pub dell’Amico”, include alcune considerazioni circa le metriche dei video raccolti nella playlist omonima. A partire dalla durata dei singoli video, che varia da circa quarantacinque minuti a più di due ore, è necessario sottolineare come non sono inseriti su YouTube come ri-proposizioni delle rispettive trasmissioni su Twitch, poiché soggette a montaggio. Questo non è invasivo – non altera la natura originale del contenuto – ma inserisce tagli laddove ci sono tempi morti, censura, espressioni, termini e contenuti visivi che possono essere bloccati da YouTube e integra animazioni di genere diverso, come le collaborazioni promozionali – inserite come introduzione dei video.<sup>947</sup> Nel caso di DarioMocciaArchives, l’inserimento di un contenuto promozionale svolge anche funzioni di monetizzazione del video, ovvero di generazione di

---

<sup>945</sup> Lo stesso canale YouTube conserva anche una parte del primo episodio formalizzato del “Pub dell’Amico”. Intitolato *Si parla di scopare ma non solo! Dario Moccia e il Pub dell'amico Ep 1*, i temi ricorrenti sono i medesimi del caso precedente – a cui si aggiungono riflessioni relative al rapporto tra sesso e Twitch –, e vede il coinvolgimento degli stessi streamer dell’episodio precedente, a cui si aggiungono Dada, IlTizioQualunque e CavernadiPlatone. Pubblicato il 19 ottobre 2020, il video ha una durata di 29:58 minuti e presenta circa 120.000 visualizzazioni, 4.800 like e 160 commenti.

<sup>946</sup> Inoltre, la periodicità di pubblicazione dei video nella playlist è stata modificata in corso d’opera: se in un primo momento – fino al decimo video circa – la condivisione all’interno di DarioMocciaArchives è discontinua a saltuaria, a partire dall’inverno 2021 questa segue un nuovo percorso che porta alla pubblicazione dell’episodio il giorno successivo rispetto alla trasmissione originale.

<sup>947</sup> Si fa qui riferimento a un tipo di collaborazione che ha scopi promozionali per i brand che scelgono di essere rappresentati da streamer e youtuber. Si tratta nella maggior parte dei casi di marchi che si occupano di piattaforme digitali o della produzione di contenuti videoludici. Nel caso di DarioMocciaTwitch e DarioMocciaArchives, lo sponsor è NordVPN, un servizio di crittografia dei dati digitali, progettato per garantire l’inaccessibilità alle informazioni personali da parte di sconosciuti – consente di connettersi in modo sicuro a reti Wi-Fi pubbliche, offrendo un’esperienza di navigazione protetta. Cfr. Sampson D., Chowdhury M. M., “The growing security concerns of cloud computing”, *IEEE International Conference on Electro Information Technology (EIT)*, 2021, pp. 50-55.

guadagni economici nei confronti del canale – e dunque dello streamer.<sup>948</sup> Inoltre, YouTube consente di strutturare la fruizione del singolo testo audiovisivo (ri)montato attraverso una suddivisione in “capitoli”, ovvero porzioni di video di durata variabile – da pochi minuti all’intera lunghezza del file –, permettendo all’utente di navigare la narrazione svincolandosi dalla struttura originale della trasmissione in diretta.

Nel contesto del presente studio, l’analisi di contenuto della playlist “Pub dell’Amico” è inserita come prima fase di analisi e codifica, poiché ritenuta indagine di carattere descrittivo inerente alla produzione audiovisiva in diretta del cluster Tomodachi Crew su Twitch. Trattandosi di video che si configurano come estratti delle trasmissioni originali, l’analisi di contenuto qui proposta si definisce in quanto studio *registrato* della comunicazione umana che si sofferma sull’esistenza e la frequenza dei temi chiave di interesse per la ricerca. Obiettivo della presente analisi di contenuto è dunque la comprensione dei temi e degli argomenti trattati dal cluster Tomodachi Crew e la loro relazione con i dati collezionati mediante gli altri strumenti di ricerca. In tal senso, seguendo i principi del *Visual Grounded Theory Approach*, non è possibile svolgere un’analisi verticale della playlist “Pub dell’Amico” senza tenere conto di come i contenuti di questa entrino in contatto e influenzino l’analisi dei dati quantitativi e qualitativi. Lo studio si posiziona a metà strada tra la ricerca di risposta alle domande generative – relative alla rappresentazione e percezione del corpo in diretta – e agli interrogativi emersi simultaneamente dagli utenti coinvolti nelle altre raccolte dati. Trattasi dunque di una tipologia di analisi di contenuto comparativa, in cui il confronto è avviato sia tra singoli video – e tra i temi ricorrenti in questi – che tra la playlist e i dati quantitativi ed empirici raccolti.

Pertanto, proseguendo l’osservazione avviata nel precedente paragrafo, è di seguito svolta l’analisi di contenuti comparativa strutturata secondo i tre temi ricorrenti evidenziati dai dati raccolti ed esposti nella tabella al precedente paragrafo.<sup>949</sup>

Rapporti sessuali	Fantasie erotiche	Twitch
-------------------	-------------------	--------

---

<sup>948</sup> In tal senso, Dario Moccia e altri creatori di contenuti attivi su molteplici piattaforme, dispongono di una diversificazione degli guadagni a seconda del sito impiegato per la produzione e distribuzione di contenuti. Nel caso particolare di DarioMocciaArchives, la monetizzazione del canale – ovvero i guadagni generati dal numero di visualizzazioni ed interazioni – è disattivato. Come affermato da Moccia stesso, ciò è dovuto alle conseguenze di un attacco hacker avvenuto nella primavera del 2022, che hanno interrotto la monetizzazione dei contenuti del canale – e che Moccia non ha mai riattivato.

<sup>949</sup> Questo metodo d’indagine ha lo scopo di approfondire a livello qualitativo l’analisi contenutistica dei video, così da comprendere più a fondo le linee guida che caratterizzano le strategie comunicative utilizzate degli autori.

A tal fine, dei 58 video inseriti nella tabella in fase di raccolta dati, sono stati selezionati e analizzati 9 video, riconducibili a momenti diversi del format e in grado di coniugare al meglio i temi individuati, con *voci* differenti. I nove video selezionati e studiati sono considerati sia rappresentativi dei temi di indagine del presente elaborato che dei rimanenti 49 video. I criteri di selezione per l'analisi comparativa tengono conto degli streamer presenti, delle metriche e della data di pubblicazione; in base a questi, tre video sono considerati per l'analisi in corrispondenza del tema ricorrente, pubblicati in momenti diversi del format – agli albori, prima della nuova formulazione e dopo di questa –, aventi il maggior numero di interazioni – secondo una media tra visualizzazioni, like e commenti – in rapporto alla durata, e dando voce a creatori di contenuti sempre diversi. La narrazione e trattazione costruita dagli streamer in ogni episodio selezionato del “Pub dell’Amico” è qui osservata come contesto di analisi in grado di generare concetti di interesse per gli obiettivi della presente ricerca e che, secondo il *Visual Grounded Theory Approach*, si definiscono come categorie e avviano il processo di codifica aperta.

Partendo dal primo tema ricorrente, relativo ai “rapporti sessuali”, i contenuti considerati sono esposti nella seguente tabella.

Tabella 24. Analisi “Pub dell’Amico”, Rapporti sessuali

N.	Titolo	Tema ricorrente	Streamer coinvolti	Data	Metriche
6	<i>L'ANIMA DELLA CUMMA</i>	<i>Rapporti sessuali</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Dario Moccia</a></li> <li>- <a href="#">Mangaka96</a></li> <li>- <a href="#">Il Masseo</a></li> <li>- <a href="#">Venz</a></li> <li>- <a href="#">Victorlaszlo88</a></li> <li>- Sabaku No Maiku</li> <li>- Matteo Riso</li> <li>- Il Cippe</li> <li>- Michelle Puttini</li> </ul>	11 luglio 2021 (live 01/07/2021)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 2:02:11 minuti</li> <li>- 430.954 views</li> <li>- 9229 like</li> <li>- 248 commenti</li> </ul>
17	<i>IL FUTURO DI TWITCH</i>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Dario Moccia</a></li> <li>- <a href="#">IlTizioQualunque</a></li> <li>- Mario Sturniolo</li> <li>- Lucillajiggly</li> <li>- Surry</li> <li>- JMarza</li> <li>- Panetty</li> </ul>	22 gennaio 2022 (live 21/01/22)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 2:21:09 minuti</li> <li>- 394.959 views</li> <li>- 7139 like</li> <li>- 187 commenti</li> </ul>
44	<i>COS'È CHE FA DI UN AMICO, UN AMICO?</i>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Dario Moccia</a></li> <li>- <a href="#">Il Masseo</a></li> <li>- <a href="#">Venz</a></li> <li>- <a href="#">Victorlaszlo88</a></li> <li>- Il Fossa</li> <li>- Matteo Riso</li> <li>- Nico Pertici</li> <li>- Krisfits</li> </ul>	5 agosto 2022 (live 05/08/22)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1:29:37 minuti</li> <li>- 179.903 views</li> <li>- 4983 like</li> <li>- 84 commenti</li> </ul>

Il concetto di “rapporto sessuale”, concepito come tema ricorrente nella presente analisi è definito come riferimento a forme di interazione intima tra individui che coinvolgono attività sessuali consentite e consensuali. Il dialogo avviato tra gli streamer nei tre video qui menzionati si definisce dunque come ricco di riferimenti a tale tema, articolato secondo modalità e contesti differenti, mantenendo spirito ironico e umoristico. Una delle principali modalità di articolazione del tema è il racconto di esperienze personali: i membri del cluster Tomodachi Crew e gli streamer ospiti, interrogati da Moccia, condividono esplicitamente la propria intimità. Nel primo video considerato – *L'ANIMA DELLA CUMMA* – il dialogo relativo ai rapporti sessuali è avviato parallelamente a quello dell'esperienza videoludica, nel momento in cui Moccia interroga gli streamer presenti sulle proprie esperienze con il concetto di *sexting*<sup>950</sup> in pratiche videoludiche multigiocatore. Ripercorrendo l'evoluzione parallela di dinamiche relazionali erotiche come il *sexting* e attività sociali residenti nei forum videoludici – infrastrutture di rete adibite a discussione tra videogiocatori – Moccia afferma:

Io mi ricordo una cosa veramente bella secondo me, perché sono un grande amante di questa roba qua [...] che c'erano interi forum in cui si faceva RP [Role Play] col sexting. Non so se vi ricordate. Cioè RP in cui si fingeva di essere tipo ad Hogwarts. [...] la gente sui forum fingeva di essere a Hogwarts, dicendo di essere uno studente di Grifondoro, innamorato di uno di Serpeverde, e questi facevano sexting così e insieme RP, ci si arrapava con questa roba qua.<sup>951</sup>

Il dialogo in corso tra Moccia, Venz, Sabaku No Maiku, Matteo Riso e Il Cippe, riguarda dunque delle forme prototipiche di rapporto sessuale digitale strettamente connesse al contesto videoludico

---

<sup>950</sup> Il termine inglese *sexting* – crasi di *sex* (sesso) e *texting* (messaggiare)– è un fenomeno comunicativo emergente, riconducibile alla pratica di inviare e ricevere contenuti di natura sessuale, come testi, immagini o video, tramite dispositivi elettronici, in particolare smartphone e applicazioni di messaggistica istantanea. Questa forma di comunicazione si basa sulla condivisione consensuale di contenuti sessuali tra individui adulti, sebbene possa coinvolgere anche minori, sollevando importanti questioni legali e etiche. La ricerca sul *sexting* ha evidenziato la sua crescente diffusione, soprattutto tra giovani adulti, e ha identificato diverse motivazioni alla base di questa pratica, tra cui espressione dell'intimità, desiderio di gratificazione sessuale, autoespressione e *gioco*. Cfr. Barrense-Dias Y., Surís JC., Akre C. “When It Deviates It Becomes Harassment, Doesn't It?” A Qualitative Study on the Definition of Sexting According to Adolescents and Young Adults, Parents, and Teachers”, *Arch Sex Behav*, vol. 48, 2019, pp.2357-2366; Handschuh C., La Cross A., Smaldone A., “Is Sexting Associated with Sexual Behaviors During Adolescence? A Systematic Literature Review and Meta-Analysis”, *Journal of Midwifery & Women's Health*, vol. 64, 2019, pp. 88-97.

<sup>951</sup> *DarioMocciaArchives*, “L'ANIMA DELLE CUCCUMA | Pub dell'Amico di Dario Moccia”, YouTube, disponibile presso: <https://youtu.be/-DXG87OeVKA>

e all'esperienza di gioco di ruolo.<sup>952</sup> Questo, inteso come una pratica ludica che coinvolge l'interpretazione di personaggi fittizi in situazioni immaginarie, è una forma di espressione umana che abbraccia diverse sfaccettature, tra cui quella sessuale. Secondo Tjarda Sixma, in un contesto intimo e consensuale, il gioco di ruolo muta in rapporto sessuale in cui i partecipanti assumono ruoli e identità diverse, sfondando le barriere della realtà per esplorare fantasie e desideri.<sup>953</sup> Questa forma di rapporto sessuale è caratterizzata da un'atmosfera ludica e fantasiosa, in cui i partecipanti possono immergersi in ruoli di potere o sottomissione, esplorando aspetti diversi della propria sessualità e di quella del partner. Il gioco di ruolo sessuale può essere visto come una modalità per superare inibizioni, aumentare l'intimità e la comunicazione con il partner, e arricchire la vita sessuale. La trasmissione in diretta qui riportata rivela la presenza di tendenze emergenti nell'ambito della cultura mediale promossa da Twitch e riportate anche dai partecipanti alla raccolta dati tramite questionari e interviste.

Dal tema dei rapporti sessuali è possibile identificare sotto-temi ramificati in: il ruolo dei media e della tecnologia nella sessualità; la comunicazione sessuale; il linguaggio erotico; l'interazione sociale nel sesso; le dinamiche relazionali nel gioco di ruolo sessuale; il ruolo dei contesti culturali e sociali nelle pratiche sessuali online; l'autoespressione e la creatività sessuale online. Le molteplici sfaccettature che può assumere il tema dei rapporti sessuali si traducono in argomenti di costante discussione tra Moccia e gli streamer che partecipano al "Pub dell'Amico". Alla pratica del *sexting* e alla sua osservazione nel contesto del format, segue un secondo episodio/video, in cui il tema dei rapporti sessuali è affrontato secondo un'altra coniugazione: il feticismo. In particolare, nel secondo video qui considerato – *IL FUTURO DI TWITCH* – la conversazione tra gli streamer coinvolti è

---

<sup>952</sup> In quanto conduttore e presentatore del format, Dario Moccia invita personalmente gli streamer alla propria tavola virtuale. L'invito è talvolta condizionato dai temi trattati nel singolo episodio, per cui nel caso di un gameplay invita più membri del gruppo Tomodachi Crew e altri giocatori esperti o nel caso di discussioni inerenti il sesso, invita streamer di sesso femminile solitamente assenti o in minoranza. In *L'ANIMA DELLA CUMMA*, oltre ai membri del cluster sono presenti: Michele "Sabaku No Maiku" Poggi – videogiocatore esperto, youtuber e streamer noto per video di notevole durata dedicati alla serie videoludica *Dark Souls*, e per la sua pacatezza e compostezza; Matteo Riso – amico d'infanzia di Moccia non lavora come creatore di contenuti ma partecipa al format in supporto del conduttore; Federico "Il Cippe" Perelli – creatore di contenuti parte del "Tridente d'Acciaio" insieme a Moccia e Samuele "Monitor" Argelati.

<sup>953</sup> Cfr. Sixma T., "The Gorean Community in Second Life: Rules of Sexual Inspired Role-Play", *Journal of Virtual Worlds Research*, vol. 1, n. 3, 2008, pp. 1-18.

avviata partendo da una riflessione sulla podofilia.<sup>954</sup> In particolare, l'interrogazione sul tema parte da una serie di domande poste alla streamer e sex worker Lucilla "Lucillajiggly" Materazzi (LM nel testo),<sup>955</sup> la quale condivide le personali esperienze in merito, interrogata da Moccia (DM nel testo):

- DM: Te Lucilla hai ricevuto richieste strane da parte dei tuoi fan?
- LM: Sì, io tantissime. C'è un medico chirurgo di Pavia che ogni tre mesi mi contatta chiedendomi di mandargli per posta i miei collant usati alla modica cifra di centocinquanta euro per due paia. Glieli mando sempre.
- DM: Ma Lucilla, secondo te perché li vuole?
- LM: Ma non lo so, secondo me perché sono stati a contatto con il mio corpo. Non so cosa ci può fare, non ne ho idea. <sup>956</sup>

Nel secondo video, il tema dei rapporti sessuali include dialoghi inerenti alle parafilie e alla narrazione di esperienze di sex work, raccontate sia da produttori di questa tipologia di contenuti – come Materazzi – che da fruitori e clienti – come Salvatore "Surry" Cinquegrana.<sup>957</sup> Nella sua dimensione rimediata nella playlist "Pub dell'Amico", la seconda live analizzata rivela fenomeni e pratiche in sviluppo nell'ambito della cultura mediale promossa dalla relazione esistente tra Twitch, piattaforme di sex work e creatori di contenuti operanti su di esse. Tra queste, sono riconoscibili aspetti relativi alla sfera dei rapporti sessuali, con particolare attenzione a: il ruolo del corpo

---

<sup>954</sup> La podofilia è una parafilia caratterizzata dall'attrazione sessuale e/o romantica verso i piedi, compresi il loro aspetto, l'odore, il tatto o qualsiasi altra forma di stimolazione legata a questa parte del corpo. Questa pratica sessuale è stata oggetto di studio nella psicologia sessuale, dove è stata classificata come una delle parafilie non normative. In quanto feticismo, porta gli individui a provare un'intensa eccitazione sessuale o una forte attrazione verso i piedi, e talvolta questo interesse può diventare predominante nelle loro fantasie e rapporti sessuali. La comprensione della podofilia richiede un approccio clinico e psicologico che esplori le origini e le motivazioni di questa preferenza sessuale atipica: molteplici ricerche recenti suggeriscono che la podofilia possa derivare da varie influenze, tra cui esperienze infantili, processi di condizionamento o predisposizioni genetiche. Cfr. Carter K., "Consuming the Ballerina: Feet, Fetishism and the Pointe Shoe", *Australian Feminist Studies*, vol. 15, n. 31, 2000, pp. 81-90; Scorolli C., Ghirlanda S., Enquist M., "Relative prevalence of different fetishes", *International Journal Impot Res*, vol. 19, 2007, pp. 432-437; Ribeyrol, C., "'The Feet of Love': Pagan Podophilia from AC Swinburne to Isadora Duncan. Miranda", *Multidisciplinary peer-reviewed journal on the English-speaking world*, vol. 11, 2015.

<sup>955</sup> Lucilla "Lucillajiggly" Materazzi è una fotomodella e streamer toscana: nel contesto di Twitch è conosciuta per la sua attività di educatrice alla storia dell'arte, con trasmissioni a cadenza settimanale. Al di fuori del contesto del live streamin, Materazzi è attiva in quanto fotomodella e cosplayer producendo contenuti erotici privati dell'esposizione integrale del proprio corpo. Tale attività è svolta principalmente su Instagram e OnlyFans.

<sup>956</sup> *DarioMocciaArchives*, "IL FUTURO DI TWITCH | Pub dell'Amico di Dario Moccia", YouTube, disponibile presso: <https://youtu.be/Ou-tiI0UmFo>

<sup>957</sup> Salvatore "Surry" Cinquegrana è una delle figure più riconosciute nel panorama degli youtuber italiani e fa parte del collettivo "Mates". Dal 2020, ha intrapreso una carriera come videogiocatore su Twitch. Nel contesto dell'episodio in questione, il creatore di contenuti discute delle sue esperienze pregresse con servizi di escort.

digitalizzato; esplorazione dell'uso del corpo nel sex work; il ruolo del corpo; gli usi e costumi pornografici; lo stigma e la discriminazione nei confronti dei sex worker; la psicologia delle parafilie sessuali; il ruolo delle parafilie nell'industria pornografica.

Infine, nel terzo video qui considerato, il tema dei rapporti sessuali subisce un'ulteriore ridimensionamento, in relazione ai rapporti sociali tra individui dello stesso sesso o di sesso opposto. In tal senso, la conversazione del video – *COS'È CHE FA DI UN AMICO, UN AMICO* – fornisce uno sguardo alle relazioni sociali – private – come specchio del rapporto esistente tra il corpo maschile e il corpo femminile. Francesco “Fossa” Fossetti,<sup>958</sup> interviene sostenendo: “secondo me, l'idea di stare nudi [...] è molto più facile condividere la nudità e il proprio corpo con una persona piuttosto che condividere un'idea alle volte”.<sup>959</sup> Le riflessioni avviate dal gruppo di streamer in merito al sesso e al corpo non si allontanano mai dall'apparato (video)ludico. Anche nel contesto del terzo video, la conversazione in relazione alla nudità e al corpo sessualizzato emerge in seguito alla narrazione di esperienze personali che attingono ad attività di carattere (video)ludico – in questo caso, la considerazione muove i suoi primi passi dalla narrazione dell'esperienza di gioco di *Drinkopoly* realizzata dalla streamer Cristina “Krisfits” Davì.<sup>960</sup>

La presente trasmissione live rivela l'affermazione di tendenze nel contesto sociale privato degli streamer coinvolti, riflessioni che si allineano con i feedback dei partecipanti della prima indagine a mezzo di focus group – condotta poche settimane prima della trasmissione. Anticipando parte dell'analisi empirica del focus group, si sostiene che le osservazioni degli utenti portino all'identificazione di tendenze emergenti in relazione al tema ricorrente nei tre video analizzati, introducendo ulteriori concetti, come gli stereotipi di genere nel rapporto uomo-donna; l'emancipazione femminile digitale; la consapevolezza del corpo nelle relazioni interpersonali; il ruolo della sessualità nel legame emotivo; le tecnologie della rappresentazione del corpo; i desideri e le fantasie associate al corpo.

Dall'analisi dei tre video, rappresentativi di molti altri della playlist e tematizzati dal contesto dei rapporti sessuali, è possibile raccogliere la presenza di molteplici contenuti trattati dagli streamer e

---

<sup>958</sup> Francesco “Fossa” Fossetti è un giornalista e critico videoludico italiano attivo su molteplici piattaforme dall'inizio degli anni 2000 in quanto divulgatore. La sua attività come streamer è aumentata a partire dal 2020, grazie al contributo – in termini di visibilità – fornitogli dall'amicizia con Dario Moccia e dalla sua costante presenza nei contenuti trasmessi da questo su Twitch.

<sup>959</sup> *DarioMocciaArchives*, “COS'È CHE FA DI UN AMICO, UN AMICO? | Pub dell'Amico di Dario Moccia”, YouTube, disponibile presso: <https://youtu.be/4iLqgDRQhPI>

<sup>960</sup> Cristina “Krisfits” Davì è una creatrice di contenuti e streamer attiva dal 2018. Grande appassionata di disegno, League of Legends e delle forme di intrattenimento giapponesi – manga e anime –, parallelamente alla carriera da streamer si è affermata in quanto illustratrice del genere Hentai in Italia.

qui ascrivibili a concetti e categorie in questa prima fase di codifica. Le categorie emergenti da questa prima analisi di contenuto sono riportate nella tabella che segue, puntando al completamento della stessa mediante l'analisi dei successivi episodi del "Pub dell'Amico" selezionati.

Tabella 25. Rapporti sessuali - categorie emergenti

<b>Rapporti sessuali</b>			
Sexting	Parafilie	Sex Work	Relazioni sociali
Ruolo dei media	Esplorazione del corpo	Ruolo del corpo digitale	Stereotipi di genere
Comunicazione sessuale	Psicologia	Usi e costumi pornografici	Emancipazione femminile
Gioco di ruolo	Pornografia	Discriminazione	Consapevolezza del corpo
Pornografia	Gioco di ruolo	Inclusione	Relazioni interpersonali
Contesti sociali digitali	Creatività sessuale	Pornografia	Sesso ed emotività
Autoespressione			
Creatività sessuale			
Linguaggio erotico			

Il secondo tema ricorrente individuato nella fase iniziale della presente analisi è inerente alle "Fantasie erotiche": i contenuti considerati sono esposti nella seguente tabella.

Tabella 26. Analisi "Pub dell'Amico", Fantasie erotiche

N.	Titolo	Tema ricorrente	Streamer coinvolti	Data	Metriche
1	<i>Quale personaggio Disney vi fareste?</i>	<i>Fantasie erotiche</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Dario Moccia</a></li> <li>- <a href="#">Il Masella</a></li> <li>- <a href="#">Victorlaszlo88</a></li> <li>- <a href="#">Mangaka96</a></li> <li>- Lexy</li> <li>- CavernadiPlatone</li> <li>- Krisfits</li> <li>- Kurolily</li> <li>- Mottura</li> <li>- JMarza</li> </ul>	5 giugno 2021 (live 28/05/21)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 47:15 minuti</li> <li>- 233.601 views</li> <li>- 8.500 like</li> <li>- 206 commenti</li> </ul>
20	<i>LAVORO e TANGA!</i>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Dario Moccia</a></li> <li>- <a href="#">Il Masella</a></li> <li>- <a href="#">IlTizioQualunque</a></li> <li>- <a href="#">Victorlaszlo88</a></li> <li>- JTaz</li> <li>- Lucillajiggly</li> <li>- Voghelita</li> </ul>	12 febbraio 2022 (live 11/02/22)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1:48:46 minuti</li> <li>- 282.311 views</li> <li>- 7287 like</li> <li>- 161 commenti</li> </ul>

41	<i>SERIE e LIVE ACTION!</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Dario Moccia</a></li> <li>- <a href="#">Mangaka96</a></li> <li>- <a href="#">Victorlaszlo88</a></li> <li>- Il Fossa</li> <li>- Poly</li> <li>- Voghelita</li> </ul>	16 luglio 2022 (live 15/07/22)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1:05:25 minuti</li> <li>- 120.798 views</li> <li>- 4722 like</li> <li>- 133 commenti</li> </ul>
----	-----------------------------	--	-----------------------------------	--

Il tema delle “fantasie erotiche”, ricorrente nell’analisi di questo secondo gruppo di video, è definito come riferimento a forme di desiderio sessuale che coinvolgono la creazione di situazioni, scene o eventi erotici nella mente di un individuo. Nel contesto del “Pub dell’Amico” i desideri in questione sono divulgati e messi in discussione in conversazioni avviate con altri membri del cluster Tomodachi Crew e streamer ospiti partendo da tematiche di interesse comune – e attinenti alla popular culture. Anche in questo caso, gli individui coinvolti nella discussione mantengono un tono ironico e satirico nei confronti dei temi trattati, alludendo e sottolineando spesso come “si tratti solo di fantasie”.<sup>961</sup> Nuovamente, il tema è mediato dal racconto di esperienze personali: gli streamer, interrogati da Moccia, condividono i propri pensieri esplicitamente.

Nel primo video considerato – *Quale personaggio Disney vi fareste?* – il dialogo relativo alle fantasie erotiche è avviato parallelamente a quello della fruizione di contenuti audiovisivi, dal momento in cui Moccia interroga gli streamer presenti sui desideri e l’attrazione sessuale che questi provano nei confronti di personaggi fittizi. In particolare, come suggerito dal titolo, lo streamer fa riferimento ai personaggi antagonisti dell’universo cinematografico Disney. All’ingresso di Cristina “Krisfits” Davì, Moccia formula nuovamente la domanda già posta agli altri streamer connessi: “Ciao Krisfits, si stava parlando dei cattivi Disney che ti tromberesti [...] non dei film live action, che così stai cheattando [...] si sta parlando dei Classici Disney, a cartone animato, tipo Jafar, Ade, questi qua. Anche donne eh”.<sup>962</sup> Partendo da una conversazione fortemente incentrata sul sesso, il dialogo si sposta sulle formule di adattamento e remake cinematografico che vedono coinvolti i film e i personaggi fittizi menzionati dagli streamer nel contesto delle fantasie erotiche. In particolare, emerge una riflessione circa le dinamiche di caratterizzazione di personaggi nella loro trasposizione da un contesto produttivo animato risalente alla metà del Novecento a uno in *live action* contemporaneo.

La riflessione si concentra sugli aspetti di caratterizzazione sessuale, in relazione all’identità sessuale e di genere dei personaggi proposti. il dialogo aperto sulle fantasie erotiche degli streamer

<sup>961</sup> *DarioMocciaArchives*, “Quale personaggio Disney vi fareste? | Pub dell'Amico di Dario Moccia”, YouTube, disponibile presso: <https://youtu.be/NeLgWR8AHdk>

<sup>962</sup> *DarioMocciaArchives*, *ibidem*.

assolve a scopi educativi, ponendo una discussione – pur sempre colorata di umorismo – di carattere educativo e informativo circa temi legati alla sessualità soggetti a costante interrogazione nella contemporaneità. Nonostante ciò, il flusso di argomenti affrontati in una singola diretta del “Pub dell’Amico” è costantemente soggetto ad alterazioni, generate da una costante conversazione improvvisata circa temi e dinamiche intime.

L’estratto riportato permette anche l’osservazione del linguaggio impiegato dagli streamer durante un episodio del “Pub dell’Amico”: appurata il tono umoristico, emerge la presenza di un linguaggio vernacolare che attinge al videoludico con l’impiego di termini inglesi nati in riferimenti a determinate pratiche videoludiche – “cheattando” è un’italianizzazione del verbo inglese “to cheat”, imbrogliare. Successivamente, il tema delle fantasie erotiche subisce un’ulteriore alterazione ed è affrontato alla fine del video negli interessi del piacere sessuale, della pornografia e della masturbazione. La live rivela quindi la presenza di tendenze emergenti nell’ambito delle forme di consumo sessuale di prodotti che in origine non hanno niente a che vedere con la pornografia o il sesso in generale, quali ad esempio: desideri sessuali nascosti; feticismi; pornografia; trasgressione sessuale; sessualità e popular culture; sesso digitale.

Nel secondo video considerato – *LAVORO e TANGA!* – il tema si declina sotto aspetti di natura lavorativa ed emotiva. Nel primo caso è indagato il concetto di affetto nel rapporto esistente tra creatrice di contenuti sessuali e fan/cliente; nel secondo caso gli streamer si interrogano sulle forme di romanticismo contemporaneo e come alcune di queste siano fraintese come molestie – ciò è attestato da un esempio di dialogo in corso tra Lucilla “Lucillajiggly” Materazzi, Dario Moccia e la “chat” (il pubblico) estratto dal video:

- DM: Secondo me un po’ romantica lo sei, però comunque cosa serve a conquistarti allora Lucilla?
- LM: A me piacciono le persone dirette. [...] Ma perché in chat stanno scrivendo [...] ma che c’entra il cazzo in foto? Non diretto in quel modo.
- DM: Quello è molestia si si.<sup>963</sup>

Gli spettatori connessi sono considerati da Moccia e dagli altri streamer come un collettivo definito in quanto undicesima personalità presente al tavolo virtuale del dialogo. In tal senso, le migliaia di messaggi inviate costantemente sono osservate dal conduttore e mediatore su uno schermo separato

---

<sup>963</sup> *DarioMocciaArchives*, “LAVORO e TANGA! | Pub dell’Amico di Dario Moccia”, YouTube, disponibile presso: <https://youtu.be/l1ZXJrmJhq>

a quello della proiezione, che talvolta controlla per rispondere agli interventi testuali del pubblico – interrompendo la conversazione in corso con gli altri streamer. Non potendo accedere al documento completo dei messaggi inviati nella chat – poiché non conservati nella trasposizione del “Pub dell’Amico” da Twitch a YouTube – la presente analisi attinge ai pareri degli spettatori unicamente quando i loro interventi sono letti da Moccia o da altri streamer come nel dialogo sopra riportato. Nonostante ciò, è possibile sostenere che la *voce* del pubblico abbia un impatto sulla narrazione ed i contenuti del format. Pertanto, il tema delle fantasie erotiche è coniugato nel secondo video attraverso molteplici riflessioni che includono: l’interazione tra affetto e sesso; l’intimità emotiva; l’intimità fisica; le relazioni sociali; la rappresentazione di stereotipi del sesso; i modelli di coinvolgimento (sessuale ed emotivo).

Infine, il terzo video del secondo gruppo – *SERIE e LIVE ACTION!* – prende le distanze dal tema delle fantasie erotiche tout court e come inteso nei precedenti casi, parimenti alla riformulazione del format: a partire dalla primavera 2022 questo risulta edulcorato dai temi prettamente sessuali, umoristici e volgari che hanno caratterizzato il “Pub dell’Amico” nei due anni precedenti, rinnovandosi con un’impostazione professionale e seria – nonostante il tono rimanga ironico e satirico. Il tema è dunque ricorrente sotto forma di allusione nel contesto di analisi e discussione delle forme di adattamento cinematografico. Con intenti goliardici, Moccia condiziona la conversazione spronando gli streamer a rivelare gusti e desideri sessuali nei confronti di celebrità nominate durante il dialogo circa un determinato prodotto audiovisivo. In tal senso – in questo video e altri analoghi –, è fatto riferimento costante a forme di riproduzione fisica e corporea di personaggi di finzione, promossi dalla pratica del cosplay – e da un’estensione sessualizzata di questo.

I concetti che emergono dalla conversazione e che sono qui considerati come tendenze emergenti nell’ottica di una codifica aperta, includono l’esplorazione sessuale del cosplay; la fantasia erotica come corpo in costume; la percezione sociale del cosplay; le forme di espressione erotica del corpo; l’influenza dei media sul corpo e sul sesso; la rappresentazione di archetipi sessuali. Nel contesto del tema delle “fantasie erotiche”, dall’analisi dei tre video rappresentativi si osserva una diversificazione dei contenuti trattati dagli streamer, che possono essere ascrivibili a concetti e categorie identificate in questa fase di codifica iniziale. Nella tabella seguente sono elencate le categorie emergenti – nuovamente, l’obiettivo dell’analisi di contenuto comparativa è di completare tale tabella attraverso lo studio di ulteriori episodi del format “Pub dell’Amico”.

Tabella 27. Fantasie erotiche - categorie emergenti

<b>Fantasie erotiche</b>		
Personaggi fittizi	Romanticismo	Cosplay
Desideri sessuali nascosti	Affetto e sesso	Cosplay sessualizzato
Feticismi	Intimità emotiva	Corpo in costume
Pornografia	Intimità fisica	Percezione sociale (del cosplay)
Trasgressione sessuale	Relazioni sociali	Espressioni erotiche del corpo
Sessualità e popular culture	Rappresentazione del sesso	Pornografia
Sesso digitale	Modelli di coinvolgimento (sessuale ed emotivo)	Il corpo mediato digitale
Creatività sessuale		Rappresentazione di archetipi sessuali
Linguaggio erotico		

Infine, l'analisi di contenuto si conclude con l'indagine comparativa del terzo tema ricorrente, "Twitch". La riproduzione dei 58 video considerati e l'osservazione partecipante avviata nel momento della loro prima trasmissione in quanto *live* su Twitch, ha portato all'affermazione di molteplici conversazioni tra streamer – e pubblico – circa le dinamiche di produzione e fruizione della piattaforma, la percezione della figura professionale dello streamer, le conseguenze delle nuove norme vigenti sul sito, il futuro e le conseguenze di una carriera avviata su Twitch. I tre video relativi a suddetto tema sono esposti nella seguente tabella.

Tabella 28. Analisi "Pub dell'Amico", Twitch

N.	Titolo	Tema ricorrente	Streamer coinvolti	Data	Metriche
13	<i>Qualche METRO di DISTANZA</i>	<i>Twitch</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Dario Moccia</a></li> <li>- <a href="#">Nanni</a></li> <li>- <a href="#">Victorlaszlo88</a></li> <li>- <a href="#">IlTizioQualunque</a></li> <li>- <a href="#">Venz</a></li> <li>- Jody</li> <li>- Davide Rubino</li> <li>- Hontas</li> </ul>	21 novembre 2021 (live 19/11/21)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1:23:23 minuti</li> <li>- 242.480 views</li> <li>- 6493 like</li> <li>- 138 commenti</li> </ul>
15	<i>RIASSUMENDO IL 2021 GUARDANDO AL 2022</i>		<ul style="list-style-type: none"> <li>- <a href="#">Dario Moccia</a></li> <li>- <a href="#">Il Maseo</a></li> <li>- <a href="#">Victorlaszlo88</a></li> <li>- <a href="#">IlTizioQualunque</a></li> <li>- Nico Pertici</li> <li>- Lucillajiggly</li> <li>- Krisfits</li> <li>- Kurolily</li> <li>- Panetty</li> </ul>	8 gennaio 2022 (live 08/02/22)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 2:09:10 minuti</li> <li>- 312.501 views</li> <li>- 5997 like</li> <li>- 108 commenti</li> </ul>

53	PUBBÓN ANTINFLUENZALE		<ul style="list-style-type: none"> <li>- <u>Dario Moccia</u></li> <li>- <u>Il Masella</u></li> <li>- <u>Dada</u></li> <li>- <u>Nanni</u></li> <li>- Monitor</li> <li>- Matteo Riso</li> <li>- JTaz</li> <li>- Claudio Di Biagio</li> </ul>	3 dicembre 2022 (live 02/12/22)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 1:44:24 minuti</li> <li>- 116.778 views</li> <li>- 4056 like</li> <li>- 161 commenti</li> </ul>
----	--------------------------	--	--	------------------------------------	--

Nel primo video – *Qualche METRO di DISTANZA* – il tema di Twitch è affrontato secondo due punti di vista: il rapporto con gli spettatori e i membri della propria community e le figure esterne – collaboratori – che influenzano la carriera su Twitch degli streamer presenti. Nel primo caso, una domanda posta da Moccia incita gli streamer a condividere esperienze negative vissute con i membri della propria community. Nel rispondere a questa sollecitazione, Alessia “Hontas” Giorgi racconta la sua personale esperienza relativa ad individui che manifestano un comportamento ossessivo o *tossico*.<sup>964</sup> “Hontas” si esprime riportando la sua esperienza con individui accaniti:

Mi danno fastidio quelli che mi stanno troppo addosso. Del tipo non rispondo ai messaggi e iniziano a impazzire. Sono fuori di testa. C’è questo qua che mi scriveva sempre, se non leggevo dei suoi messaggi in live, o se non gli rispondevo in privato iniziava ad andare in giro [su internet] a insultarmi ovunque. Mi scriveva “tu sei cambiata” ma non è che se non leggo due messaggi allora vuol dire che non sono più io. Così meglio perderli che trovarli, no? Sono ossessionati. [...] Dopo un po’ ciao.<sup>965</sup>

Tale fenomeno suscita l’attenzione verso una problematica complessa nell’ambito delle community online e dei creatori di contenuti: la discussione delle dinamiche di interazione tra creatori e utenti, e delle possibili conseguenze negative connesse a tali rapporti, posiziona Twitch al centro del dialogo. Nonostante il paradigma della conversazione si presenti apparentemente lontano da discorsi di carattere sessuale, il capitolo centrale dell’episodio vede gli streamer impegnati in un’interrogazione vicendevole circa la loro prima fantasia erotica ed emotiva nei confronti di una celebrità. In tal senso, questo video include molteplici riflessioni che ruotano intorno al singolo

<sup>964</sup> Alessia “Hontas” Giorgi è una streamer e videogiocatrice professionista parte del team “Fnatic”, marchio eSport internazionale di maggior successo dell’ultimo decennio. Attiva su molteplici piattaforme, la sua attività si focalizza sui videogiochi competitivi di genere Battle Royale come *Call of Duty Warzone*.

<sup>965</sup> *DarioMocciaArchives*, “Qualche METRO di DISTANZA | Pub dell’Amico di Dario Moccia”, YouTube, disponibile presso: <https://youtu.be/6T7JHxcDLTg>

tema di Twitch: il fascino personale; il rapporto con i fan; il comportamento degli spettatori; la fruizione di Twitch; lo storytelling nel game live streaming; la cultura dell'audience.

Le tematiche emergenti nel primo video ritornano nel secondo episodio qui analizzato – *RIASSUMENDO IL 2021 GUARDANDO AL 2022* –, che si presenta come momento di transizione – temporale e professionale – del format. Dopo un'introduzione goliardica sulle esperienze personali – sessuali ed alimentari – del periodo di feste natalizie appena trascorso, la conversazione si sposta su una riflessione circa gli obiettivi di carriera degli streamer presenti. In tal senso, i creatori di contenuti connessi condividono l'idea di aumentare – o raddoppiare – l'attuale presenza sulla piattaforma Twitch, in modo tale da raggiungere diversi obiettivi – economici, di visibilità e di collaborazione. Luca “Mangaka96” Molinaro afferma::

Quest'anno si raddoppia! [...] Si raddoppia l'intelligenza con cui si fanno le cose. L'approccio alle cose. Diciamo che quello che l'anno scorso ho iniziato, quest'anno vorrei portarlo del tutto ad un livello successivo. Tipo ho deciso di raddoppiare le streaming su Twitch. [...] Finora ho fatto due al giorno di live, che mi permetteva una tranquillità, quest'anno faccio quattro ore al giorno. [...] Voglio provarci ma in maniera intelligente. [...] Cioè che io quest'estate sono andato in burnout malissimo e non voglio farlo ricapitare.<sup>966</sup>

La considerazione di Molinaro relativa alla propria carriera e presenza su Twitch espone i partecipanti a ulteriori riflessioni circa le pratiche attive e passive che caratterizzano la produzione di contenuti su Twitch – quali *crunch*, *burnout* e *freebooting*. L'argomentazione mossa nei confronti di Twitch, tema centrale della conversazione, porta allo studio dello sviluppo di tendenze emergenti proprie della cultura mediale della piattaforma e relative a forme di monetizzazione; al ruolo degli streamer; alla professione e carriera; alla formazione di community e pubblici; a fenomeni parasociali; all'impatto sulla cultura digitale.

Infine, il terzo e ultimo video – *PUBBÓN ANTINFLUENZALE* – conclude la presente analisi di contenuto comparativa aggiungendo riflessioni relative al rapporto tra Twitch e contenuti di natura pornografica. L'episodio apre le porte a riflessioni di carattere generazionale, legati all'esperienza di creatori di contenuti e fan e alla costante evoluzione del panorama digitale – parlando delle “tematiche culturali attuali”, gli streamer propongono riflessioni di natura crossmediale in relazione

---

<sup>966</sup> *DarioMocciaArchives*, “RIASSUMENDO IL 2021 GUARDANDO AL 2022 | Pub dell'Amico di Dario Moccia”, YouTube, disponibile presso: <https://youtu.be/6FFJzx3k5QE>

a piattaforme emergenti come OnlyFans o TikTok. In funzione di contenuto conclusivo dell'analisi, il nono video qui considerato, interpreta il tema di Twitch secondo molteplici aspetti, del tutto eterogenei: la prossimità tra Twitch e piattaforme di sex work; la concisione tra streamer e tiktokker; le culture digitali emergenti; il consumo di nuovi media tra generazioni; la comunicazione digitale; il futuro di Twitch.

Dallo studio dei tre video, inclusi nella playlist e aventi Twitch come tema ricorrente, emergono contenuti diversificati trattati dagli streamer, riconducibili a concetti – e dunque categorie – evidenziate secondo la codifica aperta. Di seguito, è presentata la terza tabella con le categorie emergenti, successivamente è proposta una seconda tabella riassuntiva che integra tutte le categorie emerse sinora, in ottica di una comparazione con le stesse emergenti dagli altri dati raccolti in un'ottica di conseguente codifica focalizzata.

Tabella 29. Twitch - categorie emergenti

<b>Twitch</b>		
Rapporto con i fan	Carriera	Forme di consumo
Fascino individuale	Forme di monetizzazione	Prossimità ludico-pornografica
Relazione con gli utenti	Ruolo degli streamer	Streamer, youtuber e tiktokker
Comportamento degli spettatori	Ruolo del pubblico	Nuove culture digitali
Fruizione della piattaforma	Futuro professionale	Consumo dei media tra i giovani
Storytelling	Formazione di community	Comunicazione digitale
Cultura dell'audience	Fenomeni parasociali	Futuro di Twitch
	Impatto sulla cultura digitale	Pornografia

Come dimostrato dall'analisi, i tre temi considerati pongono relativa o totale attenzione alle modalità di rappresentazione del corpo e alla sua percezione sia in un contesto intimo e privato che in uno pubblico – e digitale. L'analisi di contenuto comparativa termina dunque con la creazione di una lista di categorie assunte dai temi, argomenti e singoli concetti trattati dagli streamer – e dai gruppi di pubblico – coinvolti nel format “Pub dell'Amico”. Le categorie riportate emergono dalla codifica aperta elaborata attraverso l'analisi di contenuto: simultaneamente, lo studio dei dati raccolti mediante le analisi quantitative ed empirica genera altre categorie, simili o distanti da quelle qui riportate e il cui confronto guida la ricerca attraverso una codifica focalizzata e successiva concettualizzazione, costruendo una teoria in quanto insieme di relazioni plausibili tra concetti o gruppi di concetti. A seguito di una comparazione tra gruppi di e singoli video, è emerso un totale di

62 categorie differenti, riportate nella seguente tabella secondo un ordine decrescente di presenza e ripetizione nei contenuti analizzati – le categorie che si sono ripetute maggiormente appaiono sotto un'unica voce all'inizio della classifica, l'ordine di lettura è dalla prima colonna di sinistra verso destra, dall'alto verso il basso, secondo l'ordine numerico.

Tabella 30. Analisi di contenuto - codifica aperta - categorie

1	Pornografia	28	Desideri sessuali nascosti	55	Formazione di community
2	Sex work	29	Feticismi	56	Fenomeni parasociali
3	Linguaggio erotico	30	Trasgressione sessuale	57	Impatto sulla cultura digitale
4	Espressioni erotiche del corpo	31	Sessualità e popular culture	58	Futuro professionale
5	Gioco di ruolo	32	Sesso digitale	59	Prossimità ludico-pornografica
6	Relazioni sociali	33	Creatività sessuale	60	Streamer, youtuber e tiktokker
7	Cosplay	34	Linguaggio erotico	61	Nuove culture digitali
8	Comunicazione digitale	35	Affetto e sesso	62	Consumo dei media tra i giovani
9	Futuro di Twitch	36	Intimità emotiva		
10	Comportamento degli spettatori	37	Intimità fisica		
11	Ruolo dei media	38	Relazioni sociali		
12	Comunicazione sessuale	39	Rappresentazione del sesso		
13	Esplorazione del corpo	40	Modelli di coinvolgimento (sessuale ed emotivo)		
14	Psicologia	41	Cosplay sessualizzato		
15	Creatività sessuale	42	Corpo in costume		
16	Ruolo del corpo digitale	43	Percezione sociale (del cosplay)		
17	Contesti sociali digitali	44	Espressioni erotiche del corpo		
18	Autoespressione	45	Il corpo mediato digitale		
19	Creatività sessuale	46	Rappresentazione di archetipi sessuali		
20	Usi e costumi pornografici	47	Fascino individuale		
21	Discriminazione	48	Relazione con gli utenti		
22	Inclusione	49	Fruizione della piattaforma		
23	Stereotipi di genere	50	Storytelling		
24	Emancipazione femminile	51	Cultura dell'audience		
25	Consapevolezza del corpo	52	Forme di monetizzazione		
26	Relazioni interpersonali	53	Ruolo degli streamer		
27	Sesso ed emotività	54	Ruolo del pubblico		

### “Il corpo in diretta” – analisi quantitativa

La seconda fase di analisi – in ordine non cronologico – prevede l’interrogazione di carattere quantitativo rivolta ai soggetti coinvolti nella fruizione dei contenuti prodotti e trasmessi su Twitch. Come anticipato nel precedente paragrafo, lo studio è stato condotto attraverso la diffusione di quattro questionari differenti nel corso dei tre anni di ricerca in spazi digitali diversi. Di seguito sono riportati e analizzati i risultati dell’indagine attraverso l’osservazione individuale di ogni sondaggio: l’analisi si struttura secondo una divisione in sezioni di ogni questionario – che segue l’originale distinzione. Pertanto, l’analisi quantitativa qui proposta è di carattere esplorativo: significa esaminare i dati – anche prima che siano stati tutti raccolti – al fine di generare un’idea di ciò che succede in un dato contesto.<sup>967</sup>

Laddove necessario, la ricerca esplorativa può portare a un’ulteriore raccolta dati, nell’ottica di una conferma o invalidamento di quelli collezionati.<sup>968</sup> L’analisi dei questionari inizia con considerazioni di carattere demografico circa gli utenti coinvolti nella ricerca: mediante l’impiego di grafici e tabelle sono dunque riportati i dati anagrafici e occupazionali relativi ai partecipanti. A questi seguono risposte a domande di più ampio respiro relative a molteplici temi che spaziano dal consumo di contenuti in diretta alla fruizione di pornografia con/su Twitch. Prima di procedere con l’esame di ogni strumento di raccolta dati quantitativa singolarmente, sono di seguito riportati i dati relativi al numero di feedback, gli spazi e le date di condivisione di ogni questionario.

Tabella 31. Questionari - distribuzione e feedback

	Titolo	Risposte	Data di condivisione	Spazi di condivisione
Questionario I	“Lo spettatore di Twitch/YouTube - Ricerca 2020”	1419	14 luglio 2020	“Commodore Zone”
Questionario II	“Lo spettatore di Twitch/YouTube - Ricerca 2021”	601	21 luglio 2021	“Commodore Zone”; Telegram DarioMocciaTwitch
Questionario III	“Il Corpo in diretta”	211	12 luglio 2022	Telegram DarioMocciaTwitch Subreddit DarioMocciaTwitch Discord DarioMocciaTwitch
Questionario IV	“Il Corpo in diretta”	1057	7 luglio 2023	“Commodore Zone” Telegram DarioMocciaTwitch Subreddit DarioMocciaTwitch Discord DarioMocciaTwitch

<sup>967</sup> Cfr. Taylor Jain N., *op. cit.*

<sup>968</sup> Eseguita, nel presente studio, a mezzo di focus group.

## - Questionario I

Il primo questionario, intitolato “Lo spettatore di Twitch/YouTube - Ricerca 2020”, pubblicato nel gruppo Facebook Commodore Zone il 14 luglio 2020 ha raccolto un totale di 1419 feedback.<sup>969</sup> A partire dai dati relativi agli intervistati, l’analisi procede sezione per sezione, con l’obiettivo di comprendere le esperienze videoludiche dei partecipanti; indagare la presenza degli utenti sulla piattaforma YouTube; esplorare gli stessi aspetti per quanto riguarda Twitch; osservare le pratiche sociali, economiche e sessuali mediate dai media digitali, come videogiochi, live streaming e pornografia; valutare le differenze nella produzione e nel consumo delle due piattaforme menzionate. L’analisi dei dati è realizzata attraverso un’esposizione di carattere narrativo, accompagnata da grafici e tabelle ove necessario.

In primo luogo, la presentazione dei dati demografici si propone di fornire un quadro chiaro e dettagliato della composizione del campione di partecipanti: questa sezione è essenziale per comprendere le caratteristiche socio-demografiche degli individui coinvolti nello studio e per delineare il contesto in cui si sviluppano le esperienze videoludiche e le pratiche di fruizione delle piattaforme YouTube e Twitch. I dati raccolti includono informazioni anagrafiche quali età, genere, livello di istruzione e occupazione dei partecipanti: l’analisi di queste variabili consente di ottenerne un profilo completo, identificando eventuali pattern o tendenze nel campione.<sup>970</sup> In base ai dati

Grafico 1. Età - Questionario I

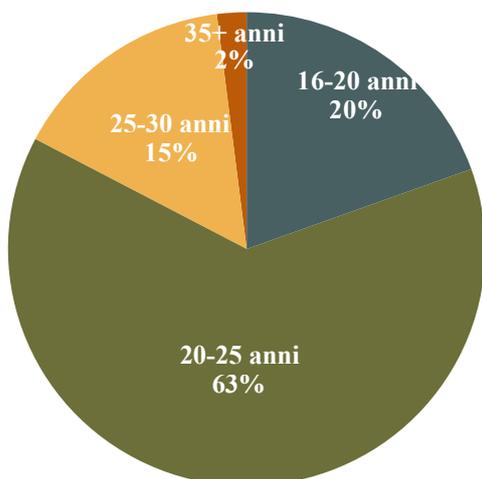
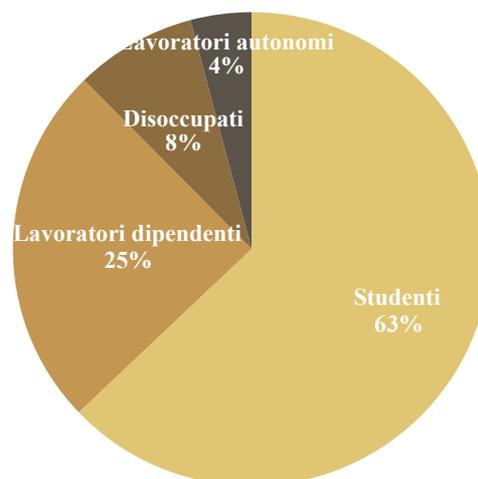


Grafico 2. Occupazione - Questionario I



<sup>969</sup> A causa della chiusura e conseguente ri-apertura del gruppo nel maggio 2021, il post originale pubblicato su Facebook non è più recuperabile.

<sup>970</sup> La sezione demografica del questionario è stata progettata con rigore metodologico al fine di garantire la massima completezza e precisione dei dati raccolti. Le domande sono state formulate in modo accurato e in linea con le linee guida per la ricerca quantitativa, garantendo l’anonimato e la riservatezza delle informazioni fornite dai partecipanti. Nel proseguo dell’analisi, i dati demografici sono opportunamente incrociati con altre variabili del questionario per approfondire ulteriormente le dinamiche sottese alla fruizione dei contenuti mediatici in questione.

raccolti è dunque possibile sostenere che l'età media del gruppo di utenti coinvolto corrisponde a circa 25 anni. Di questi, il 92,7% si identifica come maschio, il 7,1% come femmina e il rimanente 0,2% come "altro". Infine, relativamente allo stato occupazionale degli utenti, il 63% di questi si definisce studente, il 25% è composto da lavoratori dipendenti, l'8% da disoccupati e il rimanente 4% da lavoratori autonomi e liberi professionisti.

I dati demografici illustrano un contesto di fruizione di contenuti multimediali, strettamente legati al videogioco – considerato anche lo spazio abitato dai partecipanti nel momento della loro interrogazione – che rispecchia le ricerche sviluppate da accademici internazionali interessati ad indagare l'identità – anagrafica e demografica – dell'utente di internet.<sup>971</sup> L'analisi si sposta dunque sulla sezione dedicata allo studio delle modalità di consumo del medium videoludico e successivamente su quelle degli spazi digitali online dedicati alla trasmissione e distribuzione di contenuti audiovisivi. Rispondendo alle prime domande del sondaggio, la maggioranza dei partecipanti si è dichiarate videogiocatore e videogiocatrice che coltiva la passione per il medium da più di dieci anni (89,4%) – mentre il restante decimo percentuale è composto da appassionati da più di cinque anni (8,4%), da meno di cinque anni (1,8%) e da neovideogiocatori (da meno di un anno, 0,4%). Di questi, poco più di mille individui impiegano come dispositivo videoludico il proprio

Grafico 3. Dispositivi - Questionario I

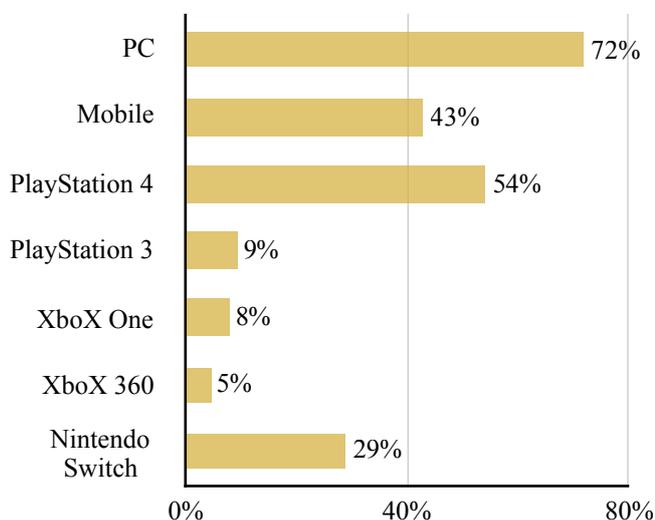
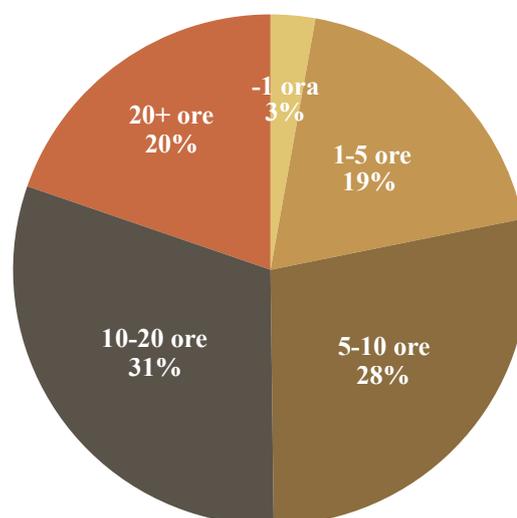


Grafico 4. Frequenza di gioco - Questionario I



<sup>971</sup> Cfr. Meyen M., Pfaff-Rüdiger S., Dudenhöffer K., Huss J., "The internet in everyday life: a typology of internet users", *Media, Culture & Society*, vol. 32, n. 5, 2010, pp. 873-882; Brandtzæg P.B., Heim J., Karahasanović A., "Understanding the new digital divide—A typology of Internet users in Europe", *International journal of human-computer studies*, vol. 69, n. 3, 2011, pp.123-138; White P., Selwyn N., "MOVING ON-LINE? AN ANALYSIS OF PATTERNS OF ADULT INTERNET USE IN THE UK, 2002–2010", *Information, Communication & Society*, vol. 16, n. 1, 2013, pp. 1-27.

computer (72,2%) e costituiscono la maggioranza del gruppo di utenti. Gli altri device e le console impiegate dai partecipanti sono espone nel grafico.<sup>972</sup>

Il Grafico 4 riporta i dati relativi alla frequenza di gioco dei partecipanti: al momento del sondaggio, in un contesto sociale italiano fortemente influenzato dalla recente pandemia da COVID-19, gli utenti sorvegliano gli spazi (video)ludici per circa dodici ore a settimana in media, distribuite tra giorni feriali e festivi a seconda delle opportunità. I videogiocatori e le videogiocatrici non sono però meri consumatori del prodotto di intrattenimento videoludico, ma individui capaci di integrare l'attività (inter)attiva con quella passiva propria della pratica spettatoriale, promossa – nel contesto del videogioco – da piattaforme di condivisione audiovisiva online, come YouTube. Nelle prime fasi della presente ricerca è dunque stato ritenuto necessario indagare la presenza degli utenti nella più nota piattaforma di video sharing.<sup>973</sup> Parallelamente alla disamina delle esperienze videoludiche, i partecipanti hanno fornito informazioni riguardanti le loro attività su YouTube: l'analisi rileva che la maggioranza dei rispondenti (67%) sostiene di guardare video su questa piattaforma più di una volta al giorno; la durata media di ogni sessione si attesta intorno ai venticinque minuti, come precisato ulteriormente nei grafici sottostanti che dettagliano la distribuzione temporale delle sessioni di visione.

Grafico 5. Frequenza YouTube - Questionario I

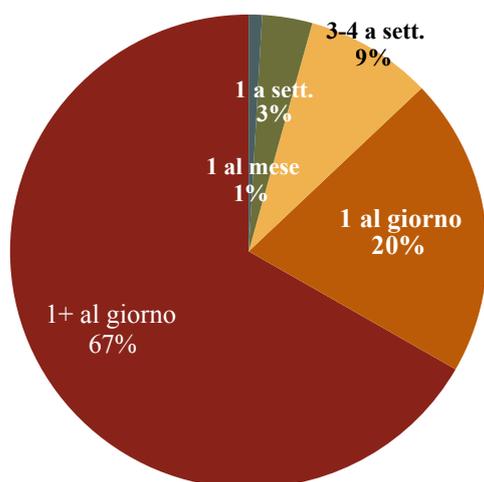
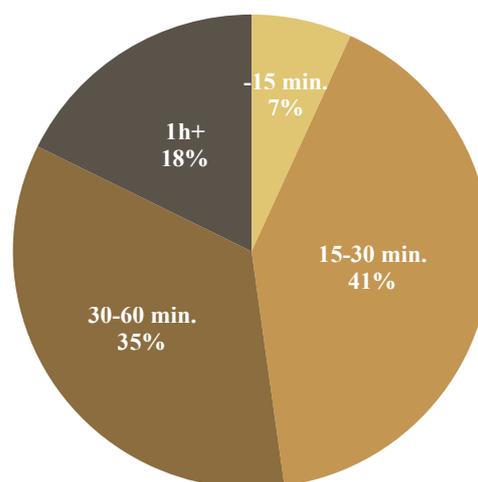


Grafico 6. Tempo su YouTube - Questionario I



<sup>972</sup> Nonostante le console o i dispositivi di impiego del medium videoludico siano ben più variegati rispetto a quelli riportati nel grafico, ho scelto di limitare il margine di risposta degli utenti per dirigere la ricerca secondo gli obiettivi dell'elaborato, evitando di indagare i singoli usi individuali degli utenti.

<sup>973</sup> Interesse che, come evidenziato più volte, ai fini della ricerca è stato arginato a fonte di documenti archiviati per l'analisi di contenuto, ma i cui consumi non interessano direttamente gli obiettivi di teorizzazione del presente studio.

Questi dati, raccolti con rigore metodologico nella sezione dedicata al consumo di YouTube, offrono una panoramica significativa sulle abitudini di fruizione dei partecipanti e suggeriscono una frequenza e una durata sostenute da interazione con i contenuti presenti sulla piattaforma, delineando un quadro di riferimento essenziale per ulteriori riflessioni e interpretazioni nel contesto della ricerca. Nell'ambito specifico delle attività dei creatori di contenuti, circa il 50% dei partecipanti dichiara di aver precedentemente caricato almeno un video su YouTube – evidenziando altresì l'intenzione di continuare a farlo (23,8%). Dall'analisi emersa, l'altra parte dei rispondenti afferma invece di non aver mai condiviso alcun contenuto video sulla piattaforma e di non avere alcuna intenzione di farlo in futuro (76,2%). Gli utenti interrogati sostengono per il 95% di fruire di contenuti audiovisivi legati al medium videoludico, interessandosi particolarmente a: video di gameplay accompagnato dall'esperienza e il commento di una persona – *Let's Play* (53,1%), *Walkthrough* (45,9%), *Commentary* (31,4%); montaggio di momenti narrativi o salienti dell'esperienza videoludica di un singolo creatore di contenuti – *montage* (33,5%), *machinima* (22,5%); video di carattere informativo o divulgativo nei confronti di un singolo prodotto – recensioni (48,3%) *video reaction* (10,4%), *unboxing* (8,2%); trasmissioni condotte e fruite in diretta – *live stream* (36,3%). In riferimento alla fruizione generale della piattaforma e dei contenuti di carattere videoludico, gli utenti affermano di avere uno o più canali preferiti (83%): a questi è stato chiesto di indicare – tramite domanda a risposta aperta facoltativa – il nome di uno o più canali fruiti con regolarità: le risposte collezionate sono 812 e sono raccolte come segue, secondo una suddivisione per maggior numero di feedback.<sup>974</sup>

Tabella 32. YouTuber preferiti - Questionario I

N.	Nome canale YouTube	Quantità risposte	Nazionalità
1	Sabaku No Maiku	143	Italiana
2	Playerinside	127	Italiana
3	Parliamo di Videogiochi	104	Italiana
4	PewDiePie	98	Svedese
5	DarioMocciaChannel	89	Italiana
6	Pow3r	66	Italiana
7	Yotobigames	68	Italiana
8	Melagoodo	44	Italiana
9	Il Gatto sul Tubo	42	Italiana

<sup>974</sup> Nello spazio di risposta gli utenti hanno riportato i nomi dei canali YouTube menzionando talvolta il nome proprio del creatore di contenuti e non quello del canale: nella tabella i dati sono riportati in riferimento al canale.

10	Croix89	31	Italiana
11	Pokémon Millennium	30	Italiana
12	XQCow	16	Canadese
13	L'angolo di Farenz	11	Italiana
14	iTermosifonoi	5	Italiana
15	Surry	4	Italiana

Come si evince dalla tabella, i creatori di contenuti menzionati dagli utenti interrogati sono di nazionalità italiana, fatta eccezione per lo svedese Felix “PewDiePie” Kjellberg e il canadese Félix “xQc” Lengyel.<sup>975</sup> Tutti gli youtuber menzionati si occupano di produzione di contenuti audiovisivi videoludici – con particolare interesse a *Let's Play*, recensioni e *reaction*. In riferimento all'attività di fan dei partecipanti al sondaggio, emerge la presenza di un pattern di consumo che si estende da YouTube all'industria videoludica tout court: il 65% degli utenti afferma che ha acquistato almeno una volta un videogioco poiché lo ha visto giocare al suo YouTuber preferito, interessandosi ad una fruizione personale di quel dato prodotto. Secondo questo principio, il 52% degli utenti sostiene che il proprio interesse nel videogioco – inteso come prodotto di intrattenimento – sia derivato dai video

Grafico 7. Frequenza Twitch - Questionario I

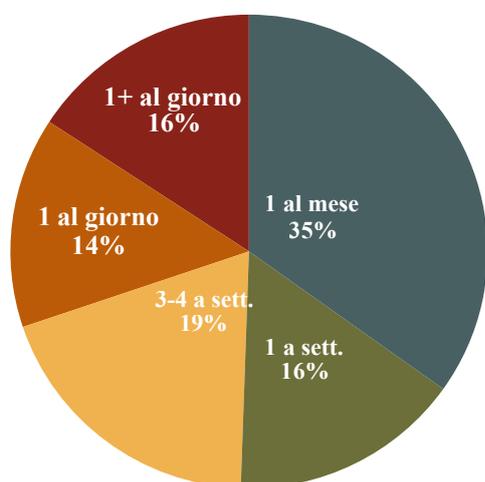
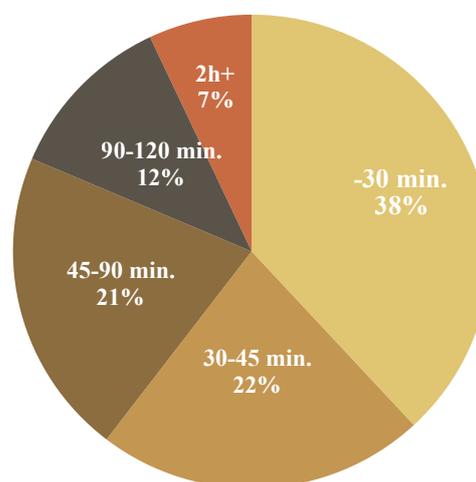


Grafico 8. Tempo su Twitch - Questionario I



<sup>975</sup> PewDiePie è un celebre youtuber svedese noto per i suoi contenuti nel campo del videoludico e dell'intrattenimento: con milioni di follower, ha raggiunto una vasta popolarità a livello globale tra il 2013 e il 2015 grazie alla sua autenticità e al suo stile di comunicazione spontaneo, che gli ha permesso di costruire un forte rapporto con la sua community di fan – il suo canale YouTube si caratterizza per la produzione di video gameplay, recensioni e approfondimenti tematici. Similmente, xQc è un creatore di contenuti canadese noto per la sua presenza in trasmissioni live, sia su YouTube che su Twitch. Con una vasta e devota community, xQc ha guadagnato popolarità grazie al suo carisma e al suo talento videoludico competitivo: i contenuti di xQc si concentrano sia su competizioni videoludiche che su discussioni culturali e sociali, rendendolo una figura influente nel mondo dei videogiochi online e dei media digitali.

che guarda su YouTube e, vicendevolmente, che questi siano selezionati e guardati in base agli interessi videoludici del momento (77%).

Il primo questionario si presenta come una fotografia delle pratiche di consumo digitale degli utenti del gruppo Commodore Zone catturato nell'estate 2020: trattasi di una fruizione fortemente condizionata dalla recente pandemia globale e per cui non sorprende la rapida evoluzione degli interessi degli utenti, come dimostrato dai dati raccolti indecentemente alla piattaforma Twitch – di cui si anticipa un consumo crescente, anno dopo anno, attestato dai sondaggi analizzati. La sezione dedicata alla piattaforma di game live streaming presenta domande simili a quelle relative a YouTube.<sup>976</sup>

Nel momento dell'indagine, si osserva una frammentazione nella fruizione della piattaforma Twitch, come rappresentato dai grafici, che indicano in gran parte un consumo sporadico e di breve durata. Approfondendo l'esperienza degli utenti con il sito, emerge che il 75% di essi non ha mai condotto una trasmissione live su Twitch. Di tale gruppo, il 25% mostra interesse a esplorare la produzione di contenuti in diretta, mentre il restante segmento di utenti ha condotto almeno una volta una live, ma non intende ripetere tale esperienza – eccezion fatta per il 9%, identificabile come streamer tout court. Circa il 90% dei rispondenti fruisce della piattaforma in relazione a contenuti di carattere videoludico: tra i generi di videogiochi maggiormente seguiti sono presenti in forte maggioranza gli sparattutto (46,1%), gli strategici (35,4%), i platform (22,6%) e i simulatori di guida (13,9%). In merito alla fruizione complessiva della piattaforma e dei contenuti di natura videoludica, gli utenti testimoniano di avere preferenze riguardanti canali specifici (66,6%). Come per YouTube, è stata dunque sottoposta una domanda a risposta aperta facoltativa, invitandoli a indicare il nome di uno o più canali seguiti abitualmente. Le risposte raccolte ammontano a 637, suddivise in base al numero di feedback ricevuti per ciascun canale.

Tabella 33. Streamer preferiti - Questionario I

N.	Nome canale Twitch	Quantità risposte	Nazionalità
1	DarioMocciaTwitch	158	Italiana
2	Homyatol	132	Italiana
3	Sabaku No Sutoriima	114	Italiana
4	Pow3rTV	78	Italiana
5	Tumblurr	78	Italiana

<sup>976</sup> Se in termini di frequenza i criteri di valutazione sono i medesimi – da “una volta al mese” a “più di una volta al giorno”, per quanto concerne il tempo speso in una singola sessione, ho scelto di applicare fasce di durata maggiore rispetto a YouTube, poiché la piattaforma predilige un consumo più esteso, consentito dalla formula del live streaming.

6	Cerbero Podcast	29	Italiana
7	ZanoXVII	21	Italiana
8	YotobiTwitch	12	Italiana
9	VivaLaFazza	8	Italiana
10	iTermosifoni	7	Italiana

L'analisi dei dati rivela una chiara disparità nell'interesse tra Twitch e YouTube durante l'estate del 2020: il numero di rispondenti che ha menzionato streamer di preferenza è notevolmente inferiore rispetto al caso di YouTube. In particolare, la percentuale di partecipanti che ha risposto a questa domanda rappresenta meno della metà del campione totale. Tra i rispondenti, si fa riferimento solo a dieci streamer italiani attivi su Twitch nel momento dell'indagine, indicando un interesse emergente e una recente esplorazione della piattaforma – evidenziata nella maggior parte dei casi con l'adesione a contenuti creati dagli YouTuber preferiti nominati in precedenza.<sup>977</sup> Di questi, il canale di DarioMocciaTwitch emerge sin dal primo sondaggio come punto di riferimento per la community di spettatori italiana – testimonianza confermata costantemente dai questionari successivi. Le motivazioni di un tale interesse nei confronti di Moccia da parte degli utenti interrogati sono spiegate dagli interessi esposti dagli stessi nelle risposte successive.

I rispondenti favoriscono una tipologia di streamer “intrattenitore” (65%) – vale a dire una persona dotata di abilità videoludiche ma abile anche nel tenere compagnia agli spettatori: caratteristiche proprie della figura di Dario Moccia, come dimostrato dal suo curriculum creativo. A queste considerazioni si integrano quelle di attrazione nei confronti della figura dello streamer che sono promosse per il 78% dalla personalità, per il 15% dall'abilità videoludica e per il rimanente 7% dall'aspetto fisico. In merito rapporto esistente tra spettatore e streamer è risultato decisivo indagare, negli interessi della ricerca, le modalità di interazione con la formula del game live streaming, secondo le meccaniche proprie del sito. Il 60% degli utenti sostiene di non essere socialmente attivo mentre fruisce di una trasmissione in diretta – non comunica con lo streamer o con altri spettatori (*lurker*) e non ha mai donato (82%). Il segmento di utenti che invece afferma di essere (inter)attivo e di aver donato almeno una volta (18%), afferma di averlo fatto “per supportare lo streamer o il canale”, “per beneficenza”, “per far leggere un mio messaggio” e “perché li

---

<sup>977</sup> Ciò suggerisce una sorta di continuità di fruizione mediatica da YouTube a Twitch, con un'attenzione iniziale prevalentemente incentrata sui creatori italiani

merita”.<sup>978</sup> Fatta eccezione per il contesto della beneficenza – conseguenza dello scenario pandemico per cui molti creatori di contenuti hanno prestato la propria immagine per aiutare il servizio sanitario nazionale o enti privati rivolti al contrasto della malattia – l’analisi condotta rivela un interessante quadro sulle motivazioni che inducono gli utenti a effettuare donazioni spontanee di denaro agli streamer. In particolare, emerge un solido legame con il fenomeno dell’affezione emotiva: tale contesto gioca un ruolo significativo nell’incoraggiare i fruitori a intraprendere questa forma di sostegno finanziario volontario. L’investimento emotivo nei confronti dello streamer sembra creare un legame di vicinanza e identificazione, spingendo gli utenti a esprimere il loro apprezzamento attraverso la comunicazione via chat, in diretta, le donazioni monetarie e le sottoscrizioni.

Questa interazione emotiva crea un’atmosfera di reciprocità, in cui gli utenti sentono di partecipare attivamente alla crescita e al successo del loro streamer preferito.<sup>979</sup> Con le domande successive della medesima sezione, lo studio del comportamento degli spettatori in termini di fruizione economica si sposta sul loro rapporto con le valute e gli abbonamenti virtuali. Al momento dell’indagine, il 93% dei partecipanti sostiene di non aver mai acquistato Twitch Bits – dunque di aver donato impiegando anche mezzi alternativi a quelli offerti dalla piattaforma. Di questi, il 60% sostiene però di essere abbonato ad almeno un canale attraverso la funzione Twitch Prime. A prescindere dalle formule di sottoscrizione del sito, dall’indagine emerge che il 73% degli utenti ritiene che le trasmissioni in diretta su Twitch sono selezionate e visualizzate in conformità ai loro interessi specifici riguardanti il mondo videoludico.

All’analisi delle modalità di consumo della piattaforma da parte degli utenti fruitori, segue lo studio del rapporto intessuto da questi con i fenomeni e concetti di microtransazione e sessualità. Nel primo caso, l’interesse nei confronti del tema emerge dall’iniziale intenzione di studiare le

---

<sup>978</sup> Gli individui che hanno risposto affermativamente alla domanda sulle donazioni hanno aggiunto che la singola donazione aveva un valore economico che oscilla tra 3 e 10 euro.

<sup>979</sup> Questi risultati sono in linea con ricerche precedenti sul fenomeno del fan engagement e mettono in luce l’importanza dell’elemento affettivo nel contesto dei media digitali e delle celebrità online. La comprensione di queste dinamiche può fornire informazioni preziose sia per gli streamer stessi, che possono adottare strategie mirate a coltivare e mantenere il legame emotivo con la loro audience, sia per le piattaforme e i brand che desiderano comprendere meglio il comportamento dei fruitori nel contesto delle donazioni. Cfr. Woodcock J., Johnson M., *op. cit.*

dinamiche economiche che configurano l'ecosistema di Twitch e del videogioco.<sup>980</sup> Partendo dunque dal primo dei due argomenti, attraverso una prima domanda a risposta aperta la sezione apre alla valutazione delle opinioni degli utenti che ritengono quello delle microtransazioni videoludiche un fenomeno “inutile”, “evitabile”, “sbagliato”, “dannoso” e “problematico”. Nonostante ciò, il 70% degli utenti afferma di aver speso soldi in mondi virtuali videoludici: League of Legends, Fortnite e Call of Duty Warzone.<sup>981</sup> Secondo gli utenti, i motivi che hanno spinto all'acquisto sono duplici: vi sono motivazioni di tipo estetico e cosmetico (44%) e obiettivi di carattere competitivo (18%). Tra i rispondenti che hanno ammesso di aver acquistato almeno una volta contenuti aggiuntivi, 945 individui hanno specificato la quantità di denaro spesa: la media ponderata delle risposte ha come risultato 30€. L'ultima domanda dedicata al fenomeno delle microtransazioni è in scala Likert e interroga gli utenti circa il fenomeno del *pay-to-win*, che Lelonek-Kuleta, Bartczuk e Wiechetek definiscono “un modello di business utilizzato in alcuni giochi in cui gli utenti possono ottenere un vantaggio competitivo o progressione significativa mediante l'acquisto di contenuti o

---

<sup>980</sup> Nel contesto videoludico si definisce microtransazione il modello di monetizzazione diffuso nell'industria videoludica contemporanea: si riferisce alla pratica di offrire agli utenti la possibilità di acquistare beni virtuali o servizi in un videogioco, mediante l'uso di denaro reale o di valuta virtuale ottenuta tramite il gioco stesso – scambiata con denaro o guadagnata con abilità (video)ludiche. Tali acquisti solitamente coinvolgono oggetti cosmetici, come *skin* per personaggi, abbigliamento o decorazioni, ma possono includere anche contenuti aggiuntivi, come livelli o missioni extra. Secondo Zendle, Meyer e Ballou, il concetto di microtransazione è strettamente correlato all'emergere dei videogiochi free-to-play – o *f2p* – e delle piattaforme digitali, che hanno rivoluzionato il modo in cui i giochi vengono distribuiti e acquistati dagli utenti. Le microtransazioni sono state accolte con pareri discordanti nella comunità videoludica e suscitano dibattiti riguardo alla loro etica e impatto sull'esperienza di gioco. Da un lato, i sostenitori delle microtransazioni argomentano che esse consentono ai giocatori di personalizzare ulteriormente il proprio avatar o di ottenere contenuti extra, offrendo una maggiore varietà e un'esperienza di gioco più ricca. D'altra parte, i detrattori delle microtransazioni evidenziano come esse possano portare a una forma di “gioco a pagamento” o a una meccanica di “gioco d'azzardo”, in cui gli utenti si setono incentivati a spendere ingenti somme di denaro per ottenere oggetti desiderati e per migliorare le loro prestazioni (video)ludiche. Ciò può creare una disparità tra i giocatori che spendono di più e quelli che non lo fanno, generando una dinamica di gioco diseguale e potenzialmente frustrante per alcuni utenti. Cfr. King D.L., Delfabbro P.H., Gainsbury S.M., Dreier M., Greer N., Billieux, J., “Unfair play? Video games as exploitative monetized services: An examination of game patents from a consumer protection perspective”, *Computers in Human Behavior*, vol. 101, 2019, pp. 131-143; McCaffrey M., “The macro problem of microtransactions: The self-regulatory challenges of video game loot boxes”, *Business Horizons*, vol. 62, n. 4, 2019, pp. 483-495; Zendle D., Meyer R., Ballou N., “The changing face of desktop video game monetisation: An exploration of exposure to loot boxes, pay to win, and cosmetic microtransactions in the most-played *Steam* games of 2010-2019”, *PLoS ONE*, vol. 15, n. 5, 2020.

<sup>981</sup> Nel primo caso, è fatto riferimento ad uno dei videogiochi più popolari e ampiamente seguiti su Twitch e del mondo dei giochi in generale. Nei restanti due casi, si tratta di videogiochi del genere Battle Royale ad accesso gratuito. Merita particolare attenzione la menzione di *Call of Duty Warzone* tra i titoli citati dai partecipanti, considerando che il gioco era stato distribuito soltanto quattro mesi prima dell'indagine sulle microtransazioni. Tale menzione risulta intrigante e potrebbe sottolineare l'immediato impatto del titolo sulla consapevolezza e l'esperienza dei giocatori riguardo alle pratiche di microtransazione nel contesto videoludico.

oggetti a pagamento”.<sup>982</sup> Ponendo su un estremo della scala l’affermazione “completamente in disaccordo” e sull’altro “completamente d’accordo”, l’analisi dimostra che il 71% degli utenti si trova concorde con la prima affermazione, con un margine di rispondenti indeciso (26%) e un segmento di giocatori a favore del *pay-to-win* (3%). Nell’ambito della medesima sezione di indagine, la focalizzazione si sposta sulle dinamiche di natura sessuale strettamente correlate al consumo della piattaforma Twitch. In particolare, la prima domanda riguarda il sesso biologico degli streamer seguiti su Twitch: i risultati rivelano che il 98,3% dei partecipanti afferma di seguire esclusivamente creatori di contenuti di sesso maschile – come evidenziato anche dalla tabella relativa agli streamer preferiti. Interrogati circa la presenza di streamer di sesso femminile in veste di *titty streamer*, il 90% degli utenti sostiene di conoscere il fenomeno e, chiedendo di esprimersi a riguardo attraverso una domanda con risposta su scala, il 65% afferma di trovarsi in disaccordo con tale pratica. È stato ritenuto necessario approfondire tale domanda con un’ulteriore a risposta aperta, che ha collezionato 664 responsi totali. La maggior parte di questi sono riassumibili nelle parole stesse usate dai partecipanti che sostengono che il fenomeno “rovina una piattaforma”, “sono stream inutili”, “è roba soft porn”, “è un metodo facile per attirare spettatori”, “sono senza dignità”, “è prostituzione a tutti gli effetti”. In altre parole, gli utenti sostengono che esistano altre piattaforme – o alti spazi – più specificamente dedicate a contenuti di natura sessuale, pertanto, l’inserimento di tale genere di materiale su Twitch potrebbe risultare inappropriato, soprattutto considerando la sua principale focalizzazione sul videogioco e argomenti affini. La questione sollevata riguarda quindi la pertinenza di ospitare contenuti di natura sessuale e tendenzialmente pornografica su una piattaforma originariamente concepita per scopi differenti: secondo gli utenti che hanno riportato le frasi sopracitate – il 76% dei rispondenti alla domanda aperta – la presenza di tale materiale incide sulla natura e l’immagine della piattaforma, nonché sulla fruizione dei contenuti e sul rispetto delle politiche di utilizzo della stessa. In tal senso, si riportano due ulteriori risposte – più articolate – che fanno riferimento a streamer, pratiche e termini menzionati all’inizio del presente capitolo: “penso che alcune streamer, coff coff Amouranth coff, attirino più gente con il loro corpo che con i loro contenuti. Ma secondo me resta comunque una scelta di chi le segue di donare le cifre assurde che ogni tanto sento o fare semplicemente il simp.” L’utente che ha scritto questa frase inserisce il

---

<sup>982</sup> Tale sistema suscita dibattiti sull’equità e sull’integrità del gameplay, poiché i giocatori non raggiungono il successo attraverso abilità o capacità di gioco, ma tramite il pagamento di risorse esterne. L’effetto del *pay-to-win* può influenzare l’attrattiva e la sostenibilità dei videogiochi, nonché la percezione dei consumatori circa la loro qualità e giocabilità. Cfr. Jones B., “Free to Play/Pay to Win: Consuming Competition through Online Gaming in the Neoliberal Age”, *Honors Projects*, vol. 271, 2016; Lelonek-Kuleta B., Bartczuk R.P., Wiechetek M., “Pay for play-behavioural patterns of pay-to-win gaming”, *Computers in Human Behavior*, vol. 115, 2019.

concetto di corpo in quanto elemento capace di attirare l'attenzione dello spettatore su Twitch: portando in esempio il caso summenzionato di Amouranth l'utente sostiene che la condizione psico-sociale dei fruitori di contenuti di natura sessuale – riconducibili a pratiche pornografiche – su Twitch sia quella del simp.<sup>983</sup> Anche altri utenti si riferiscono al corpo come modo per approfittarsi dell'attrazione di qualcuno.

In generale penso che le molte “titty streamer” su Twitch approfittino del loro corpo e del loro sesso per avere successo, tuttavia penso anche che sia un loro diritto fare ciò che vogliono finché rispettano i ToS [*terms of service* – termini di servizio] della piattaforma. Il fatto che si mettano in mostra per ricevere più donazioni è sicuramente vero ma io sono convinto comunque che ognuno di noi sia dotato di una sua intelligenza e capacità decisionale e quindi sicuramente è in grado di scegliere se donare o meno a queste streamer, per questo non me la sento di “condannarle” completamente nonostante siano spesso personaggi *borderline*.

La risposta sopracitata evidenzia che è innegabile l'esistenza di una domanda per tali contenuti, il che rende comprensibile la presenza di tale fenomeno su Twitch. Tuttavia, è necessario porre attenzione al contenuto e alla sua potenziale esplicità, affinché la piattaforma possa salvaguardare i suoi utenti e preservare la sua integrità. È dunque sbagliato addossare le colpe principalmente ai creatori (in questo caso, creatrici) di tali contenuti; al contrario, l'analisi sottolinea la necessità di porre l'accento sul comportamento dei consumatori di tali contenuti. La presenza di un segmento di Twitch dedicato alla produzione e fruizione di contenuti potenzialmente pornografici o “soft porn” – categorizzato in “Pools, Hot Tubs and Beaches” a partire dal 2021 – attesta l'esistenza di un'area di mercato in cui la richiesta è strettamente connessa alla natura dell'industria dei contenuti digitali, in cui la produzione e la fruizione di materiale erotico o sessualmente esplicito è una costante. Proseguendo, gli utenti sono stati interrogati circa il valore del sesso biologico e dell'identità sessuale degli streamer: l'85% dei rispondenti afferma che il sesso non determina il valore della/o streamer presente in scena, mentre il 15% sostiene che questo possa influire tanto sulla produzione e qualità dei contenuti quanto sulla fruizione e quantità di spettatori connessi. Cercando una correlazione tra il game live streaming e il porn live streaming è stato chiesto agli utenti quale fosse

---

<sup>983</sup> Termine vernacolare che fa riferimento a una persona che mostra eccessiva *simpatia* e attenzione nei confronti di un'altra persona, in genere qualcuno che non ricambia gli stessi sentimenti, alla ricerca di affetto o di una relazione sessuale. Cfr. Marcus E., Bormwich J. E., *op. cit.*

l'impiego di siti pornografici in diretta: questa tipologia di contenuti è fruita solo dal 22% dei rispondenti, in riferimento a soli due siti – Chaturbate e Cam4. La sezione precedente termina con tre domande relative ad un fenomeno diffuso nell'estate 2020 ma non di rilievo per la presente ricerca, ovvero quello degli E-Pals. L'espressione inglese – crasi di *electronic pals*, ovvero “compagni elettronici/digitali” – emerge come definizione generica dei compagni di (video)gioco online – rispettivamente e-Boys e e-Girls. Durante la primavera 2020, emerge la pratica, tipicamente neoliberale, di poter “noleggiare” un e-Pal attraverso siti internet dedicati: Cecilia D'Anastasio, indagando il fenomeno, osserva come nella maggior parte dei casi si tratti di utenti di sesso femminile pagati per fare compagna ai maschi eterosessuali durante la propria esperienza di gioco multigiocatore. La scrittrice osserva come in molti casi non sia richiesto che tali e-Girls siano esperte e posseggano abilità videoludiche ma che si debbano limitare a complimentarsi con il cliente, motivandolo e sostenendolo. Quando intervistate, alcune di queste hanno ammesso che molti clienti aderissero all'iniziativa alla ricerca di contenuti sessuali, prodotti a livello audio – chiedendo alle ragazze di gemere durante una sessione di gioco – o a livello visivo e fisico, inviando foto, video e parti del proprio abbigliamento ai clienti interessati.<sup>984</sup> A proposito del tema, il 50% degli utenti interrogati dal sondaggio afferma di averne sentito parlare, ma di non essere mai entrato a contatto con il fenomeno di per sé.

L'analisi si muove dunque verso l'ultima sezione del sondaggio, dedicata alle conclusioni e alla comprensione dei fenomeni menzionati, ed esplicitata da quattro domande riguardanti le differenze di produzione e fruizione di contenuti esistenti tra Twitch e YouTube. Al momento dell'indagine, il 55% dei partecipanti dichiara di guardare con maggiore interesse un'ora di contenuti trasmessi su YouTube, rispetto allo stesso tempo speso su Twitch (45%). Inoltre, in base alle risposte alla terza domanda della sezione è possibile asserire che la maggior parte dei partecipanti guardi alle professioni di youtuber e streamer in modo negativo, considerandole redditizie a breve termine (32%), precarie (15%) e instabili (25%). Infine, gli utenti individuano nel pubblico spettatore – in forma di community – la principale differenza tra YouTube e Twitch. In quest'ultima, gli streamer e gli utenti stessi sottolineano come la presenza e l'interazione influenzino notevolmente le dinamiche del game live streaming: la community si diviene un elemento distintivo fondamentale per la costruzione di un senso di appartenenza e di coinvolgimento attivo nella fruizione dei contenuti. Diversamente, YouTube è generalmente percepito come una piattaforma più focalizzata sulla fruizione passiva, in cui la partecipazione e l'interazione con la community possono essere meno

---

<sup>984</sup> Cfr. D'Anastasio C., “A New Site Connects ‘Egirls’ With Gamers—for a Fee”, *Wired*, 2020. Consultato il 27 gennaio 2021, da: <https://www.wired.com/story/egirlgg-videogames-egirls-fee/>

pronunciate. Su YouTube, i commenti e le interazioni con il pubblico si concentrano sulla visione *successiva* del video, mentre su Twitch, tali dinamiche di coinvolgimento avvengono *in tempo reale* durante le trasmissioni live e si estendono a spazi conversazionali su piattaforme limitrofe – come Telegram, Reddit o Discord. In entrambi i casi, gli utenti concordano ad unanimità che gli ecosistemi mediali di Twitch e YouTube hanno un impatto sull'industria videoludica, in termini di “pubblicità”, “visibilità” e “vendite”. Per la maggior parte degli utenti trattasi dunque di un impatto prettamente economico e connesso a dinamiche di mercato. Nonostante ciò alcuni (27%) sostiene che vi sia anche una componente culturale e sociale propria delle piattaforma considerate. In tal senso, è di seguito riportata la risposta esaustiva di un utente:

[YouTube e Twitch] sono i motori attraverso i quali le rappresentazioni dei videogiochi trovano la loro conferma e validazione. Essendo il videogioco un medium "sostanzialmente" in-real-time, è "naturale" che tali piattaforme e servizi rappresentino – almeno culturalmente e socialmente – il modo ideale per fruire di determinati contenuti.

A partire da questa affermazione è possibile affermare che l'analisi esplorativa del primo questionario porta in evidenza come le piattaforme considerate hanno acquisito un ruolo fondamentale nella diffusione e nella convalida delle rappresentazioni di contenuti videoludici nella cultura contemporanea. A partire dal videogioco, medium interattivo e che presenta modalità di fruizione *in tempo reale*, gli utenti trovano in Twitch – e YouTube – una sintonia naturale e ideale con la sua stessa natura interattiva: essi accedono a contenuti variegati – gameplay, recensioni, approfondimenti – alimentando così una comunità di appassionati e consentendo una più ampia diffusione della cultura videoludica. Gli streamer su Twitch possono interagire direttamente con il loro pubblico attraverso chat in tempo reale, creando una connessione immediata e dinamica tra produttori e spettatori: l'interattività coinvolge attivamente gli utenti nella fruizione dei contenuti, creando un'esperienza condivisa che va oltre la semplice visione passiva.

Questa, nella singola piattaforma Twitch, si incontra e scontra con dinamiche produttive proprie di servizi e prodotti dell'intrattenimento destinati ad un pubblico adulto, generando una tipologia di contenuti che aderisce alla prontezza d'azione e di fruizione richiesta dal/nel videogioco. Per alcuni utenti ciò si traduce nella formulazione di uno spazio stimolante e coinvolgente, per altri, la commistione di contenuti è vista come una minaccia all'ecosistema del sito, agli streamer che vi operano e agli spettatori che lo abitano. Se paragonato ai dati raccolti negli anni successivi, il primo

questionario analizzato dimostra un rapporto con la piattaforma Twitch e l'ecosistema da esso generato ancora in fase di sviluppo. Come suggerito dall'analisi, i temi esplorati nel primo questionario si rivolgono alle modalità di fruizione delle piattaforme digitali legate ai videogiochi, con un focus particolare sulle dinamiche, le pratiche e i fenomeni che caratterizzano Twitch da diverse prospettive. L'analisi esplorativa conduce dunque alla creazione di una lista di categorie derivate dai concetti espressi dagli utenti, sia dalle domande a risposta aperta sia da quelle a risposta chiusa, multipla e in scala.

Le categorie riportate emergono dalla codifica aperta elaborata attraverso l'analisi quantitativa: simultaneamente, l'analisi di contenuto ed empirica genera ulteriori categorie, alcune simili e altre diverse da quelle precedentemente identificate. Questo confronto guida la ricerca verso una codifica focalizzata e una successiva concettualizzazione, contribuendo alla costruzione di una teoria. L'analisi dei dati del primo questionario fornisce un quadro esaustivo dei temi e delle categorie che emergono dai dati raccolti, permettendo di approfondire ulteriormente la comprensione del fenomeno di interesse e di avanzare ipotesi plausibili su alcune relazioni tra i concetti individuati. Sono dunque generate 23 categorie distinte, riportate nella seguente tabella in ordine decrescente di frequenza e ripetizione nei contenuti analizzati. Come nella precedente analisi di contenuto, le categorie più ricorrenti appaiono sotto un'unica voce in ordine decrescente – la tabella è organizzata in modo che la lettura proceda dalla prima colonna di sinistra verso destra e dall'alto verso il basso, seguendo l'ordine numerico delle categorie.

Tabella 34. Questionario I - codifica aperta - categorie

1	Attività (video)ludica	9	Interazione	17	Cam girl
2	Videogiocatore-spettatore	10	Intrattenimento videoludico	18	E-Girl
3	Estetica	11	Affetto e sostegno	19	Soft porn
4	Dario Moccia	12	Professione	20	Bellezza
5	Community	13	Bravura e abilità	21	Pubblicità e visibilità
6	Intrattenimento sessuale	14	Aspetto fisico	22	Termini e condizioni
7	Battle Royale	15	Competizione	23	Autenticità
8	Impatto economico	16	Sesso		

#### - Questionario II

Come riportato nel paragrafo dedicato alla raccolta dati, il secondo questionario, intitolato come il precedente, è stato somministrato con identica struttura e numero di domande, ma ha incluso

ulteriori interrogazioni specifiche riguardanti la rappresentazione e la percezione del corpo di streamer e performer nei contesti videoludici e pornografici favoriti dalle tecnologie di live streaming. La principale variazione tra i primi due sondaggi risiede nei luoghi di diffusione: rilasciato il 21 luglio 2021, il secondo questionario è stato reso disponibile nella chat Telegram di DarioMocciaTwitch e nuovamente nel gruppo Facebook “Commodore Zone”, ottenendo un totale di 601 feedback unici. Questa quantità di risposte risulta notevolmente inferiore a quella del primo sondaggio a causa delle dinamiche sociali diverse delle aree scelte per l’indagine. I dati raccolti sono stati confrontati con quelli del primo questionario e con l’analisi del contenuto del “Pub dell’Amico”, avviata simultaneamente. Considerata dunque la somiglianza tra la prima e la seconda indagine esplorativa, l’analisi che segue si sofferma sui punti – espressi e differenziati in sezioni e domande – di particolare rilevanza per la ricerca: alla descrizione demografica del gruppo di partecipanti, segue una rapida disamina delle modalità di fruizione di YouTube, che porta alla valutazione di una nuova percezione della piattaforma Twitch la quale, a un anno dalla prima interrogazione, risulta maggiormente conosciuta in termini di pratiche, meccaniche e fenomeni di appartenenza.

Come per l’analisi precedente, l’analisi dei dati demografici si pone come tappa importante per offrire una prospettiva esaustiva e dettagliata sulla composizione del campione di partecipanti, fornendo informazioni preziose riguardo all’età, al sesso, e all’occupazione dei soggetti coinvolti nello studio. Questo approfondimento è cruciale per comprendere le dinamiche sottostanti e per trarre conclusioni significative riguardo alle tendenze e ai pattern presenti nel campione: l’età media del gruppo di utenti corrisponde nuovamente a circa 25 anni. Di questi, il 91,7% si identifica come maschio e l’8,3% come femmina: a differenza del primo questionario, non vi sono state risposte per la categoria denominata “altro”. I dati sono riportati nel dettaglio nei grafici sottostanti, che indicano la suddivisione del gruppo di utenti partecipanti secondo età e stato occupazionale: il segmento maggiore (55%) dei rispondenti si definisce studente, lasciando ulteriore spazio a lavoratori dipendenti (28,4%), disoccupati (8,3%) e lavoratori autonomi o liberi professionisti (8,3%).

I dati demografici illustrano un contesto di fruizione di contenuti multimediali, in linea con le ricerche summenzionate circa l’identità – anagrafica e demografica – del fruitore medio di internet. A differenza del primo campione indagato, i partecipanti al secondo sondaggio si riconoscono in gran parte come videogiocatori appassionati da più di dieci anni (83,3%) – il restante segmento è composto da utenti (inter)attivi da almeno cinque anni. Per quanto concerne i dispositivi e le

Grafico 9. Et  - Questionario II

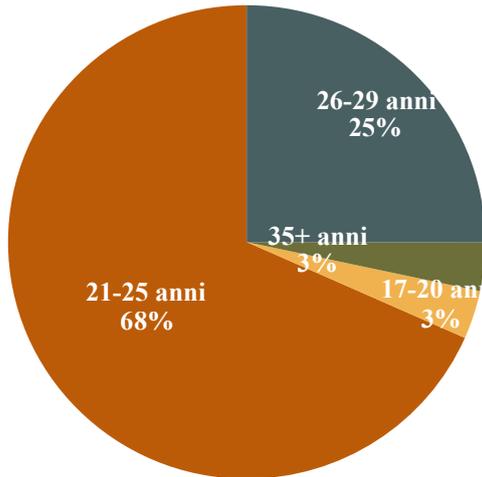
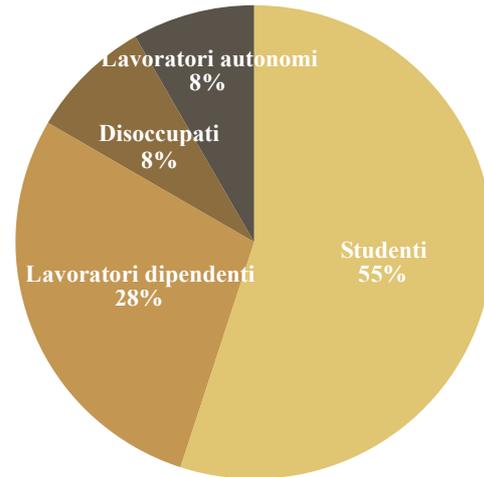


Grafico 10. Occupazione - Questionario II



console utilizzate dai rispondenti come punti di accesso al videoludico, prevale la presenza del PC (68,3%) e di device mobili (43,3%), con una frequenza di gioco di circa dieci ore a settimana.<sup>985</sup>

È dunque evidente un calo nell'attivit  videoludica da parte del gruppo di utenti se confrontato con i dati raccolti e analizzati nel 2020 negli stessi spazi. Parimenti, il Grafico 12 evidenzia un incremento nell'uso e consumo di contenuti audiovisivi su YouTube, dove gli utenti permangono nella maggior parte dei casi per un tempo di visione di circa trenta minuti al giorno.

I dati analizzati nella sezione dedicata a YouTube forniscono l'evidenza di un interesse del tutto

Grafico 11. Frequenza di gioco - Questionario II

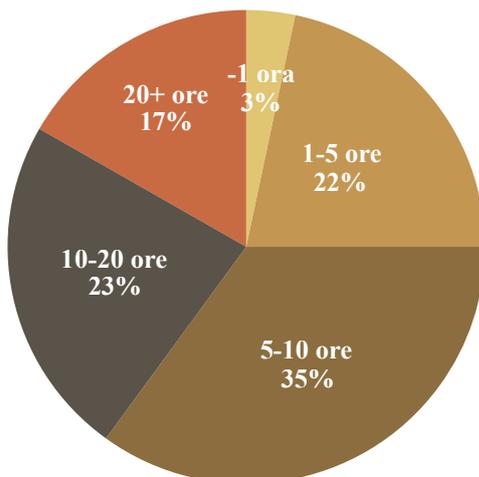
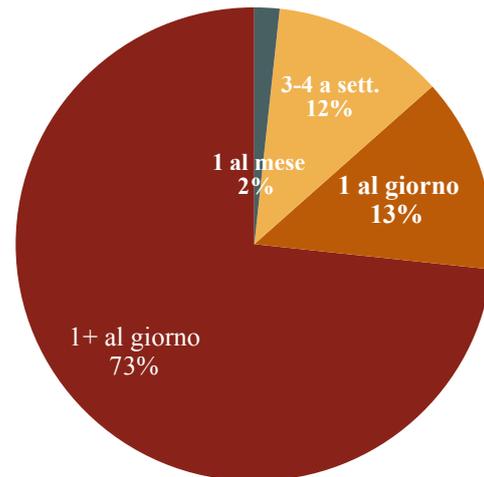


Grafico 12. Frequenza YouTube - Questionario II



fruitivo-passivo, tale per cui solo il 41% degli utenti afferma di aver caricato un video su YouTube e l'85% non ha intenzione di provarci. Relativamente alla tipologia di contenuti, gli utenti interrogati

<sup>985</sup> I dati restanti rispecchiano quanto emerso dall'analisi del primo sondaggio, a cui si integra la presenza di nuove console domestiche distribuite nell'autunno 2020: PlayStation 5 (posseduta dal 11,7% dei rispondenti e Xbox Series X/S, 3,3%).

sostengono per il 97% di fruire di contenuti audiovisivi videoludici, interessandosi particolarmente a *Let's Play* (61,7%), *Walkthrough* (51,7%), *Commentary* (28,3%); *montage* (28,3%), *machinima* (3,3%); recensioni (36,7%) *video reaction* (10%), *unboxing* (6,7%); *live stream* (41,7%). È possibile individuare un incremento dell'interesse verso una tipologia di contenuto che prevede la presenza di una persona che commenta le proprie azioni (video)ludiche, intrattenendo il pubblico.<sup>986</sup> In relazione all'utilizzo generale della piattaforma, la maggior parte degli utenti (80%) ha dichiarato di avere uno o più canali preferiti: ai partecipanti è stata data la possibilità di indicare il nome di uno o più canali che seguono regolarmente, tramite una domanda aperta facoltativa. Sono stati raccolti complessivamente 370 feedback, i quali sono stati suddivisi in base al numero di citazioni ricevute, risultando in una classifica dei canali più frequentemente menzionati.<sup>987</sup>

Tabella 35. YouTuber preferiti - Questionario II

N.	Nome canale YouTube	Quantità risposte	Nazionalità
1	Sabaku No Maiku	102	Italiana
2	Blur	88	Italiana
3	Cydonia	61	Italiana
5	DarioMocciaChannel	49	Italiana
6	Pow3r	22	Italiana
7	Yotobigames	16	Italiana
8	Melagoodo	13	Italiana
9	Moonryde	11	Italiana
10	Il Gatto sul Tubo	8	Italiana

Come si evince dalla tabella, gli youtuber menzionati dagli utenti sono di nazionalità italiana, si occupano di produzione di contenuti audiovisivi videoludici – con particolare interesse a *Let's Play*, e *live stream*. Confrontando i dati con il primo sondaggio risulta evidente come in questo caso il numero di creatori di contenuti suggeriti sia diminuito, consolidando gli interessi verso un gruppo ristretto di produttori. Nonostante ciò, in riferimento all'attività dei partecipanti, emerge la presenza di un pattern di consumo che si estende da YouTube all'industria videoludica: il 60% degli utenti

<sup>986</sup> In particolare, la crescita di interesse verso la forma *live stream* consente di avviare riflessioni approfondite per quanto concerne la piattaforma Twitch.

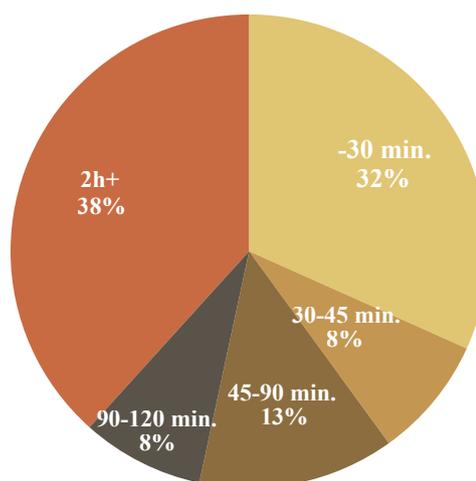
<sup>987</sup> Nuovamente, tra le risposte fornite dagli utenti è stata riscontrata una variazione nell'utilizzo dei nomi dei canali YouTube. Talvolta, gli utenti hanno menzionato il nome proprio del creatore di contenuti anziché quello specifico del canale. Nella tabella, i dati sono stati organizzati in riferimento al canale, seguendo una coerenza di denominazione per facilitare l'analisi e la comprensione dei dati.

afferma che ha acquistato almeno una volta un videogioco poiché lo ha visto giocare al suo youtuber preferito, interessandosi ad una fruizione personale di quel dato prodotto. Secondo questo principio, il 42% degli utenti sostiene che il proprio interesse nel videogioco – inteso come prodotto di intrattenimento – sia derivato dai video che guarda su YouTube e, vicendevolmente, che questi siano selezionati e guardati in base agli interessi videoludici del momento (70%).

Grafico 13. Frequenza Twitch - Questionario II



Grafico 14. Tempo su Twitch - Questionario II



L'interesse nei confronti di contenuti di gioco video di tipologia Let's Play suggerisce un potenziale coinvolgimento nella fruizione di trasmissioni in diretta su Twitch: ciò è dimostrato dai dati raccolti e analizzati in merito alla sezione dedicata nel secondo sondaggio. In particolare, si evidenzia come, rispetto all'anno precedente, il consumo quotidiano della singola piattaforma Twitch sia aumentato del 42% – con una permanenza incrementata del 49% – portando gli utenti a valutare le pratiche, dinamiche e fenomeni in corso sul sito con un occhio più attento e interessato.

Nel momento dell'indagine, si osserva una modalità di fruizione di Twitch di carattere quotidiano con una presenza media di circa un'ora al giorno nella piattaforma. Laddove la prima raccolta dati aveva portato in evidenza una fruizione di carattere saltuario e frammentato – in termini di frequenza e durata –, nell'estate 2021 Twitch si afferma in Italia come punto di riferimento per la produzione di contenuti di gioco video in diretta. Approfondendo l'esperienza degli utenti con la piattaforma Twitch, emerge che la maggioranza (73%) non ha mai condotto una trasmissione live; di questo gruppo, il 25% manifesta interesse nell'esplorare la produzione di contenuti in diretta, mentre il restante segmento ha condotto almeno una volta una live, ma non intende ripetere tale esperienza – ad eccezione del 12% che si identifica come streamer attivo. L'ampia maggioranza dei rispondenti (90%) fruisce della piattaforma in relazione a contenuti di natura videoludica: tra i generi maggiormente seguiti si riscontra prevalenza di action (48,3%), giochi d'avventura (48,3%),

giochi di ruolo (40%), soprattutto (35%) e strategici (25%). Inoltre, il 67% degli utenti testimonia di avere preferenze riguardanti specifici canali. Analogamente a YouTube, è stata inclusa una domanda aperta opzionale, invitando gli utenti a indicare il nome di uno o più canali seguiti abitualmente. Le risposte raccolte ammontano a un totale di 381, distribuite in base al numero di feedback ricevuti per ciascun canale.<sup>988</sup>

Tabella 36. Streamer preferiti - Questionario II

N.	Nome canale Twitch	Quantità risposte	Nazionalità
1	DarioMocciaTwitch	85	Italiana
2	Homyatol	67	Italiana
3	Sabaku No Sutoriima	60	Italiana
4	Tumblurr	49	Italiana
5	Il Maseo	49	Italiana
6	ZanoXVII	25	Italiana
7	Pow3rTV	22	Italiana
8	YotobiTwitch	15	Italiana
9	Cerbero Podcast	7	Italiana
10	iTermosifoni	2	Italiana

L'analisi dei dati avviata durante l'estate 2021, rivela l'interesse – in costante aumento – nei confronti di Twitch: i nomi degli streamer più seguiti sono i medesimi dell'anno precedente e vanno dunque a consolidare la presenza di determinati produttori e fruitori nella piattaforma. Nel contesto italiano, il secondo sondaggio dimostra dunque l'effettiva esistenza di una continuità di fruizione mediatica che si muove da YouTube verso Twitch, con un'attenzione prevalentemente incentrata sui creatori italiani. Tra questi, nuovamente, il canale DarioMocciaTwitch emerge come punto di riferimento per la community di spettatori italiana – testimonianza confermata costantemente dai questionari rimanenti. Similmente all'analisi precedente, si riporta che i rispondenti favoriscono una tipologia di streamer “intrattenitore” (70%) – vale a dire una persona dotata di abilità videoludiche ma abile anche nel tenere compagnia agli spettatori: caratteristiche proprie della figura di Dario Moccia. Per quanto riguarda i gradi di interazione su Twitch si evidenziano le medesime

<sup>988</sup> Risulta rilevante sottolineare che, riguardo alla menzione dei canali Twitch, si è registrata una partecipazione più ampia degli utenti rispetto alla medesima domanda relativa a YouTube. Tale aspetto può essere considerato come un indicatore dell'evoluzione e dell'affermazione dell'interesse verso il game live streaming in Italia nel 2021. I risultati ottenuti forniscono un quadro approfondito delle preferenze degli utenti nei confronti di Twitch e dei contenuti videoludici disponibili sulla piattaforma.

caratteristiche dell'anno precedente: solo una parte di questi è socialmente attiva mediante commenti o interazioni via chat (38,3%) e ha donato almeno una volta durante una diretta (23,3%).<sup>989</sup>

Le motivazioni che spingono a tale interattività (con il sito, con gli streamer) sono nuovamente di carattere affettivo: l'investimento emotivo nei confronti dello streamer crea un legame di vicinanza e identificazione, spingendo gli utenti a esprimere il loro apprezzamento attraverso la comunicazione via chat, in diretta, le donazioni monetarie e le sottoscrizioni. L'interazione emotiva instaurata tra gli utenti e gli streamer crea un'atmosfera di reciproca partecipazione, inducendo i fruitori a *percepire* di contribuire attivamente alla crescita e al successo del loro streamer preferito. A seguito di tali dinamiche, le domande sottoposte nella medesima sezione dell'indagine orientano lo studio verso il comportamento degli spettatori in termini di fruizione economica, con particolare focus sulle dinamiche connesse alle valute e agli abbonamenti virtuali. Il 63,3% dei partecipanti sostiene di essere iscritto a Twitch Prime e di essere abbonato ad almeno uno streamer (55%). Relativamente a questi ultimi e ai contenuti da loro creati, i rispondenti sostengono di essere attirati dalle "capacità di intrattenimento" degli streamer (48,3%) e dalla personalità (46,7%) – lasciando un segmento scoperto relativo all'aspetto fisico (5%). I contenuti di gioco video favoriti dagli utenti concernono il gameplay di videogiochi di cui non sono in possesso (58,8%).

Ciò dimostra un'interesse di fruizione mirato alla scoperta di contenuti e individui in diretta, distante dal consumo di contenuti mirato all'acquisizione di abilità – tipico di YouTube.<sup>990</sup> Procedendo con l'analisi e la successiva sezione indagata – inerente a microtransazioni e sessualità – emerge sin da subito una riflessione in merito al primo dei due temi. Questo è stato approfonditamente esplorato all'interno della prima indagine poiché si pensava essere di rilevanza per gli obiettivi di ricerca del presente studio. Nonostante il numero altamente differente di partecipanti, le risposte date nella sezione dedicata sono le medesime del primo questionario: parimenti all'analisi di contenuto condotta simultaneamente, quella delle microtransazioni emerge come una categoria satura e per questo non presente nei successivi due questionari, che si concentrano sulle dinamiche di percezione e rappresentazione del corpo su Twitch. La sezione prosegue dunque interrogando gli utenti circa dinamiche di natura sessuale inerenti la piattaforma. In particolare, la prima domanda riguarda il sesso biologico degli streamer seguiti su Twitch:

---

<sup>989</sup> Al momento dell'indagine, il valore medio di una donazione è pari a circa quattro euro, elargiti a mezzo di siti di pagamento predisposti – quasi nessuno dei rispondenti impiega Twitch Bits (93,3%).

<sup>990</sup> Cfr. Miller K., *Playing along: Digital games, YouTube, and virtual performance*, Oxford University Press, Oxford, 2012.

nonostante gli streamer favoriti riportati in tabella siano tutti di sesso maschile, i risultati rivelano che il 75% dei partecipanti segue esclusivamente streamer maschi, lasciando ampio margine per l'esplorazione di performance femminili sul sito, rispetto all'anno precedente. Interrogati circa la presenza di streamer di sesso femminile in veste di *titty streamer*, il 99% dei partecipanti afferma di aver sentito parlare del fenomeno e, chiedendo di esprimersi a riguardo attraverso una domanda con risposta su scala di Likert, il 45% afferma di trovarsi in disaccordo con tale pratica.<sup>991</sup> Chiedendo di approfondire a mezzo di domanda a risposta aperta sono stati collezionati 456 responsi, caratterizzati da toni negativi e dispregiativi, focalizzati non tanto sul fenomeno e sulle relative streamer a esso associate, quanto sulla piattaforma stessa e sulle normative che la regolano. È di seguito riportata la risposta di un utente in relazione al tema:

L'ennesima conferma che il sesso vende. Lo faceva negli anni 60 con le commedie romantiche, lo faceva negli anni 90 con i film vietati ai minori che tutti oggi ricordano con nostalgia e lo fa oggi con le donazioni. Non la butterò sul "qualcuno pensi ai bambini", ma andrebbe garantito un sistema normativo interno a Twitch che dia a loro [le *titty streamer*] il giusto e ristretto spazio in cui operare. Già non ero d'accordo con l'aggiunta della categoria "Just Chatting" in un sito che dovrebbe prediligere lo streaming di videogiochi e l'aggiunta della loro riservata categoria ["Pools, Hot Tubs and Beaches"] è solo uno svogliato tentativo di aggirare il problema. Ma intanto loro guadagnano, quindi fessi noi che non ci abbiamo pensato prima.

Questa e molte altre risposte manifestano un disagio nei confronti di sanzioni che sembrano essere applicate in modo arbitrario, senza una chiara giustificazione o senza una congruenza tra l'entità della penalizzazione e la gravità del comportamento. Il disaccordo espresso riguardo alle politiche poco chiare di Twitch evidenzia una questione centrale nel contesto di produzione e fruizione della piattaforma: la gestione e l'applicazione delle regole e delle sanzioni nei confronti dei creatori di contenuti. Come suggerito da Bonnie Ruberg, il fenomeno delle *titty streamer* riguarda il trattamento differenziato riservato a comportamenti simili, e genera frustrazione e insoddisfazione tra gli utenti.<sup>992</sup>

---

<sup>991</sup> La domanda in scala del secondo questionario non presenta alcuna risposta sulla coordinata del "completamente d'accordo". Il gruppo di utenti interrogato nel 2021 si dimostra dunque in disaccordo quasi ad unanimità rispetto al fenomeno delle *titty streamer*.

<sup>992</sup> Cfr. Ruberg B. "Obscene, pornographic, or otherwise objectionable": Biased definitions of sexual content in video game live streaming", *New Media & Society*, vol. 23, n. 6, 2021, pp. 1681-1699.

La mancanza di chiarezza nella definizione delle linee guida comportamentali crea un ambiente in cui le interpretazioni e le valutazioni soggettive possono influenzare le decisioni relative a sanzioni e penalizzazioni da parte dell'azienda. La questione si complica ulteriormente quando si parla della presenza di *titty streamer*, vale a dire la combinazione di contenuti di natura sessuale con l'attività di (game) live streaming. Le risposte raccolte in questa sezione e in particolare nella domanda aperta summenzionata, sottolineano che la mancanza di una politica definita riguardo a tali contenuti genera ambiguità e sospetti di favoritismi o ingiustizie nel pubblico di Twitch. Le problematiche intercettate da questa risposta sono evidenti nelle medesime di altri utenti che, asserendo che “parlare di *titty streamer* è parlare di softporn”, criticano il comportamento di Twitch riguardo alla gestione e alla visibilità di tali contenuti, affermando che la piattaforma sembra ignorare l'esistenza di tali contenuti o addirittura promuoverli, presentandoli sulla home page senza considerare che il sito potrebbe essere visitato anche da un pubblico molto giovane.<sup>993</sup> Interrogati circa l'importanza del sesso degli streamer, i partecipanti al secondo questionario affermano che il sesso determina non tanto la qualità dei contenuti ma quella del pubblico.

Considerate le osservazioni simili raccolte e analizzate con il primo sondaggio, sono state integrate tre domande consecutive inerenti il comportamento degli streamer e la percezione di una correlazione tra game live streaming e pornografia su Twitch. Nel primo caso gli utenti affermano che l'atteggiamento di un qualsiasi performer in diretta influenza direttamente le modalità e la qualità del feedback degli spettatori – per esempio “a un tono serio corrisponde un linguaggio professionale”. Relativamente alla correlazione o somiglianza soggiacente le forme di trasmissione in diretta videoludica e pornografica gli utenti si sono divisi a metà tra concordi e in disaccordo.

Attraverso una domanda a risposta multipla facoltativa – la terza integrata – è stato chiesto di spiegare quale sia la tipologia di correlazione evidente: i 287 responsi collezionati si sono concentrati sulle modalità di rappresentazione del corpo in diretta. In altre parole i rispondenti al sondaggi che ritengono evidente un parallelismo tra game live streaming e pornografia, sostengono che questo si manifesti attraverso elementi visivi ed estetici legati al corpo dello/a streamer osservato (72%). Un secondo segmento di partecipanti (18%) sostiene che la correlazione tra i due fenomeni/media/pratiche sia di carattere fruitivo, rivolto dunque alla tipologia di community e di

---

<sup>993</sup> La questione solleva una serie di tematiche importanti riguardo alla moderazione dei contenuti e alla responsabilità delle piattaforme di live streaming nei confronti del pubblico, in particolare dei minori. La presenza di contenuti a sfondo sessuale può generare preoccupazioni riguardo alla sicurezza dei bambini e degli adolescenti che utilizzano la piattaforma, esponendoli a contenuti non adatti alla loro età e sensibilità: ciò solleva la necessità di implementare efficaci politiche di moderazione e filtri per proteggere i giovani utenti da contenuti inappropriati – accortezze che ad oggi non sono state implementate dall'azienda.

spettatori di riferimento. Infine, gli utenti rimanenti asseriscono che la somiglianza sia di carattere tecnologico, legata alle interfacce delle piattaforme (10%).

La sezione conclusiva del sondaggio mira a comprendere e confrontare i fenomeni emersi riguardo alla produzione e alla fruizione dei contenuti su Twitch e YouTube: come nel sondaggio precedente è composta da quattro domande che approfondiscono le differenze tra le due piattaforme.<sup>994</sup>

Analogamente ai dati analizzati per il primo questionario, i risultati mostrano che il 55% dei partecipanti dichiara di dedicare maggior interesse a un'ora di video su YouTube rispetto allo stesso tempo trascorso su Twitch (45%). Curiosamente, nonostante la preferenza inclini verso YouTube, il 100% degli utenti interrogati nel 2021 riconosce che entrambe le piattaforme hanno un impatto significativo sull'industria videoludica in termini di “pubblicità”, “vendite” e “community”. In particolare, i partecipanti individuano unanimemente nella community la principale differenza tra YouTube e Twitch: ciò conferma l'importanza di considerare il coinvolgimento e l'interazione sociale con gli spettatori come elementi chiave nel definire l'esperienza offerta da ciascuna piattaforma.

Tali risultati evidenziano la complessità del rapporto tra gli utenti e le due piattaforme, con Twitch che si distingue per la forza della comunità costruita intorno agli streamer.<sup>995</sup> È fondamentale comprendere come queste dinamiche possano influenzare la produzione e la distribuzione dei contenuti videoludici e come esse contribuiscano a modellare l'esperienza di intrattenimento e condivisione online. In riferimento a Twitch, sia tramite l'analisi di contenuto che l'analisi esplorativa condotta sinora, emerge che gli streamer e gli utenti stessi sottolineano come la presenza e l'interazione influenzino notevolmente le dinamiche del game live streaming. La community diviene un elemento distintivo fondamentale per la costruzione di un senso di appartenenza e di coinvolgimento attivo nella fruizione dei contenuti. Le dinamiche di compartecipazione di Twitch avvengono in tempo reale e sono dunque dotate di un carattere di autenticità che YouTube non possiede “a causa del montaggio”: a conclusione dell'analisi del secondo sondaggio, il concetto di trasmissione in diretta su Twitch si rivela come elemento di valorizzazione del contenuto, dello streamer e del pubblico in ottica di un costante coinvolgimento dialogico e mediale. L'analisi esplorativa del secondo sondaggio porta alla creazione di una lista di categorie che derivano dai

---

<sup>994</sup> Analogamente al caso delle microtransazioni anche il tema degli E-Pal si configura come saturo con questo sondaggio. I partecipanti dichiarano di conoscere il fenomeno (62%) ma di non averci mai avuto a che fare (100%). Ne consegue che la terza domanda dedicata al tema – a risposta aperta – non ha collezionato neanche una risposta.

<sup>995</sup> In relazione allo streamer inteso come mestiere e professione tuo court, la maggior parte dei partecipanti la concepisce in modo negativo, considerandola redditizia a breve termine (32%), precaria (15%) e instabili (22%). I valori riportati dai singoli segmenti sono i medesimi dell'anno precedente.

concetti espressi dagli utenti, sia attraverso le domande a risposta aperta, sia da quelle a risposta chiusa, multipla e in scala. Le categorie riportate emergono dalla codifica aperta, elaborata tramite analisi quantitativa.

L'analisi dei dati raccolti fornisce dunque un quadro esaustivo dei temi e delle categorie e consente di avanzare ipotesi plausibili su alcune relazioni tra i concetti individuati. Inoltre, tale analisi permette di approfondire le dinamiche emerse nel contesto dello studio, fornendo spunti per ulteriori indagini e approfondimenti. Sono identificate un totale di 18 categorie distinte, elencate nella tabella sottostante in ordine decrescente di frequenza e ripetizione nelle singole sezioni analizzate. Al fine di facilitare la consultazione, le categorie più ricorrenti sono raggruppate sotto un'unica voce in ordine decrescente. La disposizione della tabella è organizzata per agevolare la lettura dalla prima colonna di sinistra verso destra e dall'alto verso il basso, seguendo l'ordine numerico assegnato alle diverse categorie.

Tabella 37. Questionario II - codifica aperta - categorie

1	Community	11	Affetto e sostegno
2	Videogiocatore-spettatore	12	Autenticità
3	Estetica e cosmesi	13	Bravura e abilità
4	Dario Moccia	14	Aspetto fisico
5	Intrattenimento videoludico	15	Competizione
6	Intrattenimento sessuale	16	Sesso
7	Soft porn	17	Titty streamer
8	Pornografia	18	Pubblicità e visibilità
9	Interazione quotidiana		
10	Termini e condizioni		

### - Questionario III

Il secondo sondaggio è stato somministrato a individui appartenenti allo stesso gruppo di diffusione del primo questionario, ma ciò non significa che i rispondenti fossero gli stessi. Come specificato in precedenza, il gruppo “Commodore Zone” è stato soggetto di cambiamenti che hanno portato nuovi – e vecchi – flussi di utenti sul sito. Ne consegue che la comparazione tra singoli questionari deve tenere conto anche della potenziale differenza tra i rispondenti nel corso degli anni: nonostante ciò i dati dimostrano di avere a che fare con un gruppo demograficamente identico a quello precedente.

Secondo i principi del campionamento teorico, è stato adottato un approccio che ha permesso di ottenere una costante varietà di individui rispondenti agli strumenti di raccolta e analisi dei dati.

Questa scelta metodologica mira a raggiungere la saturazione delle categorie di ricerca, evitando di interrogare più volte lo stesso gruppo di partecipanti e garantendo così un'eterogeneità di risposte riguardo agli obiettivi del presente lavoro di ricerca. L'impiego di questo tipo di campionamento ha consentito di ottenere una vasta gamma di prospettive e opinioni, contribuendo a una comprensione più approfondita e completa del fenomeno analizzato: si è inoltre dimostrato particolarmente adatto a esplorare in modo approfondito e sistematico le dinamiche complesse e sfaccettate oggetto di indagine in questo studio. Conseguentemente alla saturazione di alcune categorie e all'esplorazione più approfondita di temi emersi dall'analisi di contenuto, il terzo questionario ha visto un'importante scrematura di domande inerenti al rapporto col videoludico, al consumo di contenuti su YouTube e alle microtransazioni, a favore di un maggiore approfondimento delle dinamiche di consumo di contenuti pornografici e della correlazione tra questi ed il game live streaming concepito da Twitch.

Attraverso il campionamento teorico – e le raccolte dati condotte – è stato possibile accertare che i partecipanti fossero consumatori di Twitch e dunque preparati ed esperti fruitori della piattaforma da un punto di vista culturale e sociale. I risultati e la conseguente analisi del secondo questionario, comparata costantemente con i dati raccolti dal primo sondaggio e dell'analisi di contenuto in corso, ha consentito un nuovo campionamento teorico, identificando spazi adeguati per la condivisione del terzo questionario.

A differenza dei primi due sondaggi, la distribuzione del terzo questionario ha avuto luogo negli spazi abitati dalla community di Tomodachi Crew – chat di Telegram, subreddit e server Discord: in questi ambienti di dialogo sono stati raccolti solamente 211 feedback – cifra drammaticamente inferiore a quella dei precedenti sondaggi. Includendo una domanda dedicata alla possibilità di svolgere un focus group – con promessa di retribuzione economica per i partecipanti –, è stato possibile individuare un gruppo di circa venti individui interessato ad approfondire i temi del presente studio a mezzo di interviste di gruppo semi-strutturate.<sup>996</sup> Come per i casi precedenti, a partire dai dati relativi agli intervistati, l'analisi procede sezione per sezione, con l'obiettivo di

---

<sup>996</sup> Cronologicamente, il passo successivo alla condivisione del terzo questionario è stata l'indagine qualitativa a mezzo di focus group, svolta nell'estate 2022 – a cui è ulteriormente seguita la conclusione dell'analisi di contenuto del “Pub dell'Amico”, la cui produzione è terminata circa nove mesi dopo il primo focus group. Successivamente, il quarto questionario, ora avente come titolo “Il Corpo in Diretta”, ha visto l'integrazione di altre otto domande – sviluppate in seguito al primo focus group.

comprendere le esperienze schermiche quotidiane;<sup>997</sup> indagare le modalità di fruizione della piattaforma Twitch – osservandone le pratiche sociali, economiche e sessuali; ed il suo rapporto con la pornografia.

Grafico 15. Età - Questionario III

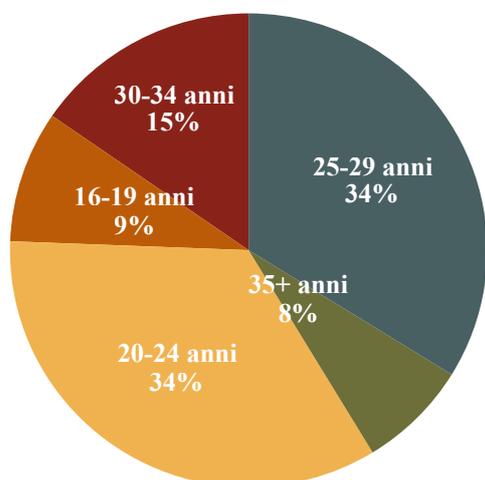
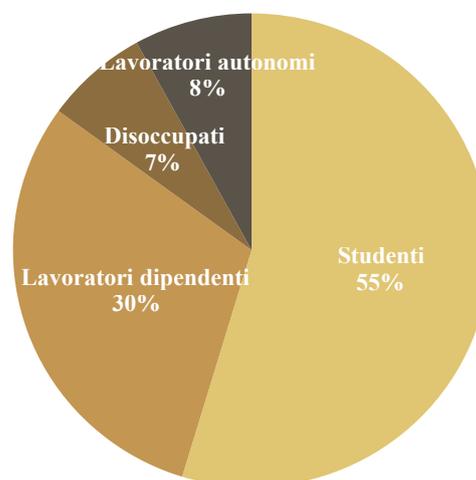


Grafico 16. Occupazione - Questionario III



In primo luogo, la presentazione dei dati demografici fornisce il profilo dell'utente medio che ha partecipato al sondaggio, consentendo di individuarne le caratteristiche in termini di età, sesso e occupazione: sebbene la prima domanda abbia visto una maggiore segmentazione nelle risposte, come per gli altri sondaggi, anche questa analisi conferma che l'età media del gruppo di partecipanti corrisponde a circa 25 anni. Per quanto concerne l'occupazione, i dati non si scostano da quelli delle analisi precedenti e vedono una distribuzione professionale come esposta nel grafico soprastante.

In termini anagrafici, il dato più rilevante risulta essere il sesso dei partecipanti: il gruppo è composto per l'85% da maschi e per il 15% da femmine. Al momento dell'indagine, il dato risulta molto importante in quanto porta il ricercatore ad interrogarsi su tale cambio di paradigma nella fruizione di contenuti videoludici e pornografici da parte di un gruppo di utenti che si riconosce come donna.<sup>998</sup> In entrambi i casi, i partecipanti si riconoscono all'86% come appassionati di videogiochi da più di dieci anni – con il segmento rimanente che si definisce tale da meno di cinque

<sup>997</sup> I due questionari precedenti hanno portato a riflessioni circa l'impiego del tempo quotidiano da parte degli utenti. È risultato dunque necessario interrogare gli utenti circa il tempo speso di fronte agli schermi, sia relativamente a pratiche di fruizione (inter)attive che passive.

<sup>998</sup> Il quarto sondaggio è determinante nel constatare se tale incremento di popolazione femminile sia proprietà degli spazi sociali e digitali del gruppo Tomodachi Crew, o se vi sia stato effettivamente un'inclusione di tale forma di consumo tra il 2020 e il 2022.

anni.<sup>999</sup> Il terzo questionario conferma l'impegno e l'attenzione dedicata al videogioco da parte degli utenti in termini di tempo, con una media settimanale di circa dieci ore. Come summenzionato, al momento della terza indagine è risultato rilevante interrogare gli utenti circa la quantità di tempo passata davanti agli schermi quotidianamente – includendo ogni dispositivo (monitor, televisione, smartphone) –, sia in generale che a fini di intrattenimento – i dati sono riportati nei due grafici seguenti.

Grafico 17. Tempo generale -  
Questionario III

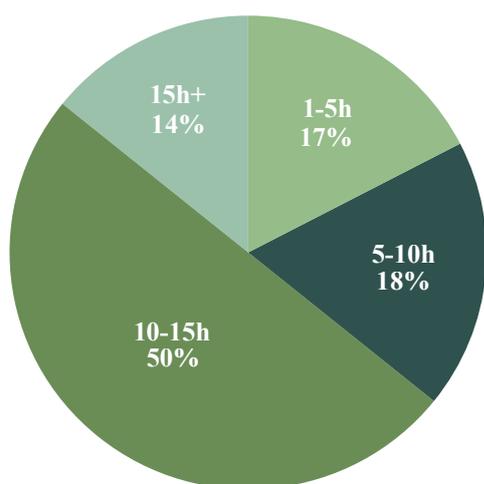
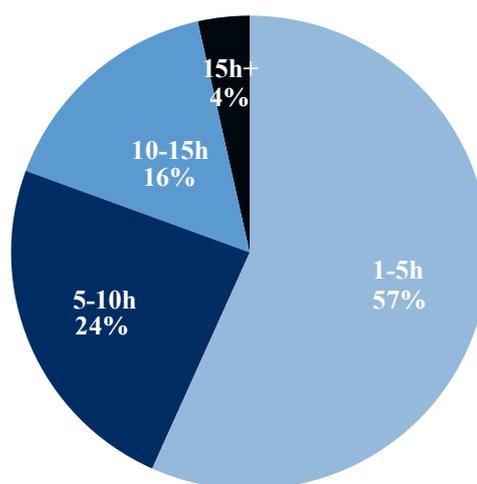


Grafico 18. Tempo intrattenimento -  
Questionario III



Pertanto, dalla presente analisi emerge che i partecipanti dedicano un considerevole quantitativo di tempo all'interazione con schermi, sia per ragioni lavorative o professionali che per attività di intrattenimento – sia di natura (inter)attiva che passiva. Alla luce di studi recenti riguardanti l'impatto della pandemia da COVID-19 sull'uso degli schermi nel contesto italiano, è stato ritenuto opportuno indagare se vi fosse una correlazione tra l'evento pandemico – e le sue conseguenze – e l'attività di visualizzazione di contenuti digitali.<sup>1000</sup> Il 50% degli intervistati afferma che tale correlazione esista e che il tempo trascorso di fronte a monitor, smartphone e altri dispositivi sia aumentato di circa il 20% rispetto al periodo precedente alla pandemia. Questo dato fornisce un'indicazione significativa riguardo all'adattamento delle abitudini di fruizione mediale in risposta ai cambiamenti sociali e alle restrizioni imposte dalla pandemia. In conclusione di questa prima sezione del sondaggio, a tali domande specifiche circa gli usi e consumi dei partecipanti, sono seguite due domande di carattere generico relative al medesimo tema. L'87% degli utenti dichiara

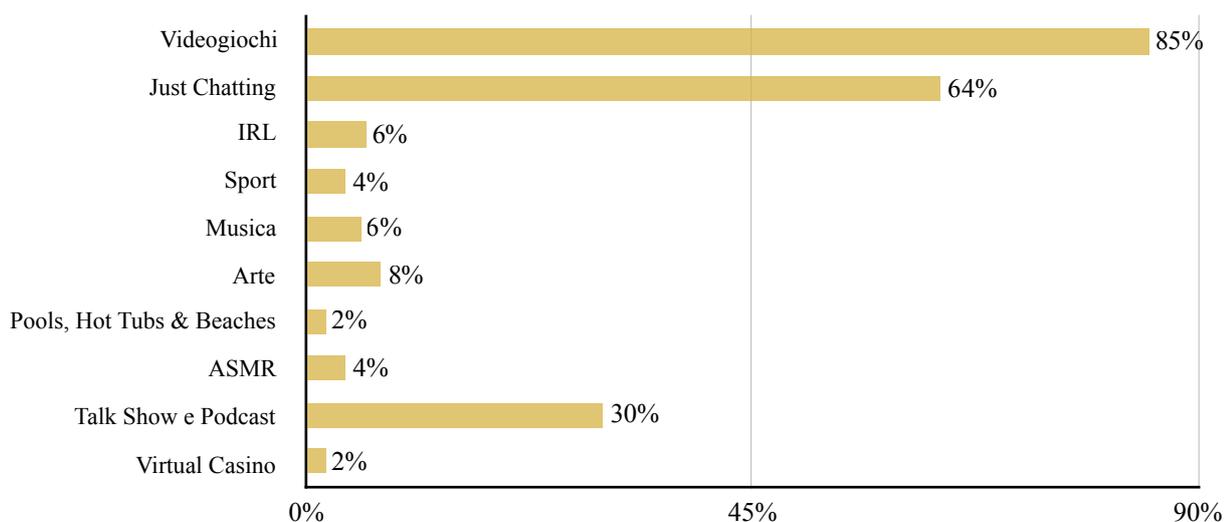
<sup>999</sup> Come per i sondaggi precedenti, in termini di dispositivi impiegati per il (video)gioco, gli utenti prediligono il PC (72%), i device mobili (43,3%) e le console domestiche Nintendo Switch (31,8%) e PlayStation 4 (29,9%).

<sup>1000</sup> Cfr. Carbone M., Dalmasso C. A., Bodini J. (A cura di), *I poteri degli schermi. Contributi italiani a un dibattito internazionale*, Mimesis, Milano, 2020.

che la presenza davanti agli schermi sia aumentata a seguito della pandemia da COVID-19 e in particolare che la presenza in rete ha visto un incremento, sotto tutti i punti di vista (85%).

Diversamente dai sondaggi precedenti, la terza sezione ha visto una rimozione delle domande riguardanti la fruizione di YouTube, scegliendo di focalizzare l'attenzione degli utenti unicamente sui consumi di Twitch. Integrata nella sfera mediale italiana, la fruizione di Twitch è di carattere quotidiano per la maggior parte degli utenti (50,4%) con una presenza media di circa settanta minuti al giorno. Approfondendo l'esperienza degli utenti con la piattaforma, emergono dati significativi.

Grafico 19. Categorie Twitch - Questionario III



La maggioranza (68%) non ha mai effettuato una trasmissione live: in questo gruppo, il 30% mostra interesse nell'esplorare la produzione di contenuti in diretta, mentre la restante porzione ha sperimentato almeno una volta una live, ma non ha intenzione di ripetere tale esperienza – a eccezione del 14% che continua a essere attivo come streamer. A differenza delle indagini precedenti, è stato chiesto agli utenti quali siano le categorie più fruite – usando la classificazione dettata da Twitch, come riportata nel grafico precedente.

La maggior parte degli utenti fruisce della piattaforma a mezzo di contenuti di gioco video trasmessi in diretta e sostiene (70%) di seguire abitualmente uno o più streamer. Interrogati circa i nomi di streamer e canali seguiti, gli utenti hanno risposto nella maggior parte dei casi (78%) DarioMocciaTwitch – conseguenza della distribuzione del sondaggio negli spazi dedicati alla sua community. Nonostante ciò, sono stati menzionati sia creatori di contenuti appartenenti al gruppo Tomodachi Crew o alla lore di Dario Moccia sia streamer di fama nazionale – escludendo le risposte “Dario Moccia” o “DarioMoccia Twitch” (76), i feedback raccolti ammontano a un totale di 125, distribuiti in base al numero di responsi ricevuti per ciascun canale.

Tabella 38. Streamer preferiti - Questionario III

N.	Nome canale Twitch	Quantità risposte	Nazionalità
1	Sabaku No Sutoriima	29	Italiana
2	Tumblurr	24	Italiana
3	Il Masseo	21	Italiana
4	YotobiTwitch	17	Italiana
5	Volpescu	14	Italiana
6	Pow3rTV	11	Italiana
7	iTermosifoni	6	Italiana
8	RoundTwoTwitch	6	Italiana
9	PaoloIdolo	4	Italiana
10	Phenrir_mailoki	3	Italiana

Tutti i nomi di canali menzionati dagli utenti ricadono nella categoria di streamer “intrattenitore”, che risulta essere la tipologia di personalità favorita dai partecipanti (69,7%).<sup>1001</sup> Pertanto, emerge nuovamente l’idea di attrazione nei confronti degli streamer secondo un paradigma legato alla personalità del creatore di contenuti (76%).<sup>1002</sup> Considerati i dati emersi simultaneamente dall’analisi di contenuto e dalle precedenti osservazioni quantitative, il tema del corpo è stato ampiamente integrato nel terzo e quarto questionario – così come nelle due sessioni di focus group. Al termine della sessione dedicata a Twitch è stato dunque domandato agli utenti di rispondere a due domande su scala di Likert rivolte rispettivamente all’importanza della presenza fisica dello streamer in scena su Twitch e alla rilevanza della presenza del volto nel medesimo contesto.

Il 48,2% degli utenti non ritiene importante la presenza del corpo integrale dello streamer durante una trasmissione in diretta: le risposte alla seconda domanda evidenziano però come il volto sia un elemento necessario della live su Twitch, ritenuto parametro rilevante dal 71,6% degli utenti.<sup>1003</sup> Considerata dunque l’importanza di tali canoni di rappresentazione, la quarta sezione si è rivolta all’indagine delle forme di interazione sussistenti tra streamer e spettatore. Il 51% degli utenti

<sup>1001</sup> È rilevante sottolineare che l’ultimo nome menzionato in tabella appartiene a Lara “Phenrir\_mailoki” Arlotta, ex compagna di Michele “Sabaku No Maiku” Poggi: è la prima volta che nell’analisi quantitativa condotta nel presente studio emerge il nome di una streamer di sesso femminile menzionata dai rispondenti.

<sup>1002</sup> La domanda integra per la prima volta la risposta “voce” come possibile alternativa a “personalità”, “professionalità”, “aspetto fisico” e “qualità tecnica”. Questa è stata selezionata dal 10% dei partecipanti, indicando una fruizione che si discosta dal visivo a favore di una componente unicamente sonora.

<sup>1003</sup> Queste riflessioni consentono di aprire al dialogo circa le forme di rappresentazione e percezione del corpo su Twitch, in ottica di parallelismo e integrazione con la pornografia nelle sezioni successive.

dichiara di essere socialmente attivo e sostiene che l'interazione promossa da Twitch sia efficiente (53,7%), di essere in possesso di Twitch Prime (65,2%) e di essere abbonato ad almeno uno streamer (58,2%).<sup>1004</sup>

Il terzo questionario è il primo a porre una forte attenzione sulle dinamiche di correlazione, parallelismo e sovrapposizione tra game live streaming e pornografia. La quinta sezione del questionario integra dunque domande specifiche e puntuali, mirate a indagare la percezione del corpo in diretta *esplorando* il campo della ricerca. La sezione prosegue dunque interrogando gli utenti circa dinamiche di natura sessuale inerenti la piattaforma – la prima domanda riguarda il sesso biologico degli streamer seguiti su Twitch: i risultati rivelano un cambiamento rispetto all'anno precedente. Laddove l'analisi del 2021 dimostra la presenza di ampio margine per l'esplorazione di performance femminili sul sito, al momento della presente indagine gli utenti sostengono di seguire maggiormente streamer maschi (89%).

Interrogati circa la presenza di streamer di sesso femminile in veste di *titty streamer*, il 79% dei partecipanti afferma di aver sentito parlare del fenomeno e, chiedendo di esprimersi a riguardo attraverso una domanda con risposta su scala di Likert, il 57% afferma di trovarsi in disaccordo con tale pratica. In riferimento al fenomeno il questionario integra per la prima volta domande circa la conoscenza di fenomeni ibridi che uniscono game live streaming e pornografia: è stato dunque domandato agli utenti se siano a conoscenza della presenza di pornostar in quanto streamer attive su Twitch. L'86% degli utenti conosce il fenomeno e il 25% di questi ha fruito almeno una volta di una diretta streaming condotta da una pornostar – a prescindere dalla categoria di appartenenza del contenuto.

Chiedendo di menzionare almeno il nome di un canale Twitch gestito da una streamer-pornostar, gli utenti hanno citato cinque nomi ricorrenti – uno dei quali impiegato come caso di studio nel secondo capitolo del presente elaborato. Le 154 risposte ricevute sono state distinte nella tabella seguente secondo gli stessi parametri classificatori degli streamer favoriti.

---

<sup>1004</sup> La sezione ripropone i medesimi interrogati dei precedenti sondaggi. A questi sono seguite le consuete domande relative alle modalità di interazione, che hanno confermato i dati analizzati nei precedenti sondaggi: solo una parte di questi ha donato almeno una volta durante una diretta (27,9%), con un valore medio di donazione pari a circa quattro euro, elargiti a mezzo di siti di pagamento predisposti – quasi nessuno dei rispondenti impiega Twitch Bits (82,6%). Ancora una volta, gli utenti dichiarano che le motivazioni che stimolano tale interattività con il sito e gli streamer sono principalmente di natura affettiva. L'investimento emotivo da parte degli utenti crea un legame di vicinanza e identificazione, spingendo gli individui a manifestare il loro apprezzamento attraverso diverse forme di comunicazione, come la chat in tempo reale, le donazioni e le sottoscrizioni. L'interazione emotiva instaurata tra gli utenti e gli streamer contribuisce a creare un ambiente di partecipazione reciproca, inducendo i fruitori a percepire il loro ruolo attivo nel contribuire alla crescita e al successo del loro streamer preferito.

Tabella 39. Streamer-pornostar - Questionario III

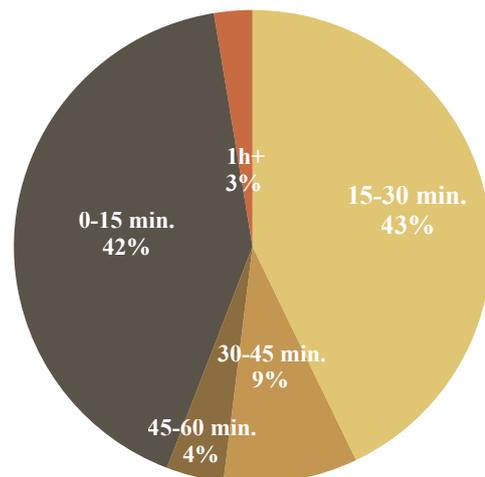
N.	Nome canale Twitch	Quantità risposte	Nazionalità
1	Adriana Chechik	61	Americana
2	Sasha Grey	49	Americana
3	Valentina Nappi	21	Italiana
4	Cherry Crush	16	Americana
5	Mia Khalifa	7	Americana/Libanese

Delle cinque streamer menzionate solo quattro sono definibili in quanto performer e attrici coinvolte nella produzione di contenuti pornografici *tout court* prima del game live streaming. Cherry Crush ha perseguito una carriera differente, simile a quella di Amouranth, impegnandosi nella produzione di contenuti per adulti prima attraverso piattaforme di sex work – filtrate da una sottoscrizione monetaria – e poi entrando a far parte dell’industria mainstream, che prevede la distribuzione di contenuti attraverso siti pornografici ad accesso gratuito. Nel contesto dell’indagine risulta dunque essenziale spostare l’attenzione sulla fruizione di contenuti pornografici: i partecipanti dichiarano di frequentare abitualmente siti pornografici (80%) con una media – in termini di tempo – di circa quattro volte a settimana (38%) per una durata di circa venti minuti – i grafici sottostanti riportano i dati nel dettaglio.

Grafico 20. Frequenza pornografia - Questionario III



Grafico 21. Tempo su siti pornografici - Questionario III



Ipotizzando la ricezione di feedback che integrassero la pornografia tra le attività di intrattenimento quotidiane vissute attraverso gli schermi, gli utenti sono stati interrogati circa il loro rapporto con

questa tipologia di contenuti sotto due punti di vista: la scoperta e l'influenza. Nel primo caso, la maggior parte dei partecipanti dichiarano di essere entrati in contatto per la prima volta con contenuti pornografici – includendo qualsiasi tipo di prodotto e servizio (digitale o meno) – in adolescenza, tra i 13 e i 15 anni di età (54,5%) – altri sostengono di averne fruito per la prima volta da bambini, tra i 9 e i 12 anni (37,7%). Considerato dunque il consumo di pornografia in una scala di Likert con valori da 1 a 5, gli utenti affermano che questa non influenza la vita quotidiana (77,9%) – intesa come quantità di volte che l'individuo pensa alla pornografia – sebbene una parte di questi sostenga di essere impattata ogni giorno dai contenuti per adulti (20,1%). Gli utenti sono stati interrogati anche sulle motivazioni che spingono al consumo di contenuti pornografici, fornendo una domanda a risposta multipla con cinque possibilità differenti. L'83% dei rispondenti afferma che fa uso di tali contenuti a fini di masturbazione; il 37,7% li concepisce come un modo di rilassarsi e distendersi; il 32,5% dichiara di farne un uso in momenti di noia, paragonando il consumo di pornografia a quello di cibo spazzatura; il 18,2% definisce la pornografia come una forma di escapismo, una modalità di fuga dalla realtà e accesso a fantasie erotiche riprodotte a mezzo di contenuti audiovisivi; infine, il 16,9% sostiene che la pornografia svolga funzioni di stimolazione e sfogo di specifici desideri sessuali – altrimenti non realizzabili.<sup>1005</sup> Indagando gli aspetti connessi alle motivazioni, con particolare attenzione alle fantasie erotiche – in quanto categoria emersa in modo rilevante dall'analisi di contenuto – rispondendo alle domande successive gli utenti dichiarano di aver consumato contenuti pornografici legati al fenomeno del cosplay (51%), ritenendolo una pratica che sessualizza il corpo del/della performer (57,1%).

Pur appartenendo alla medesima sezione del sondaggio, le domande successive si focalizzano sulla rappresentazione e percezione del corpo nei contesti pornografici. Relativamente al primo contesto, gli utenti asseriscono che il punto di vista sia importante nella messa in scena pornografica (68,1%). In particolare, a seguito di misurazione su scala di Likert, il 60,4% ritiene che la presenza e visibilità del corpo in forma integrale – dalla testa ai piedi – sia rilevante e, come nel caso del live streaming su Twitch, che la presenza del volto del performer abbia ancora più rilevanza (65%). Alla fine del questionario è posta una domanda relativa alla percezione del corpo su Twitch, ma la cui analisi è anticipata al presente momento di indagine: il 78,7% dei rispondenti sostiene che la presenza del corpo in scena sullo schermo sia molto importante – misurazione basata su scala di Likert. La centralità del corpo in scena può essere dunque associata a diverse interpretazioni e implicazioni culturali: nel presente contesto di studio, è evidente che l'importanza attribuita al corpo

---

<sup>1005</sup> Relativamente al consumo di pornografia in diretta, solo il 21% degli utenti afferma di usare siti di porn live streaming, menzionando i medesimi delle analisi esplorative precedenti – Chaturbate e PornHub.

in scena è interpretata in termini di estetica e performance. La sua presenza può fornire un elemento distintivo per la creazione di un'immagine pubblica – sessualizzata o meno – per le streamer, influenzando la percezione della loro *brand image* e della loro identità da parte del pubblico. Integrandosi come risposta ai quesiti precedenti, gli utenti affermano ad unanimità che tanto nel contesto di Twitch che in quello pornografico tradizionale, il corpo soggetto a maggiore attenzione da parte del pubblico sia quello femminile.<sup>1006</sup>

La riflessione sugli aspetti corporei e carnali si conclude con un'altra interrogazione con risposta in scala, circa il valore attribuito alla riconoscibilità dei performer pornografici: il 55,5% degli utenti ritiene che non sia importante riconoscere il/la pornstar o modello/a amatoriale del contenuto pornografico fruito. Questo risultato suggerisce che per una considerevole porzione di utenti, l'anonimato dell'attore o dell'attrice coinvolta nel materiale pornografico non influenza in modo significativo l'esperienza di fruizione: ciò potrebbe essere indicativo di un interesse prevalente verso la fantasia e l'immaginazione piuttosto che la conoscenza della persona coinvolta. L'attenzione si rivolge dunque al singolo contesto della piattaforma Twitch, al fine di valutare la presenza di una sovrapposizione culturale, tecnologica e performativa tra pornografia e game live streaming. Il 54,4% degli utenti ritiene che Twitch, in alcuni aspetti, presenti tracce di pornografia. Interrogati tramite domanda a risposta aperta, sono stati collezionati 178 responsi, per lo più di poche parole, che focalizzano l'attenzione sulle modalità di rappresentazione del corpo in diretta. Sono di seguito riportate alcune affermazioni raccolte al momento dell'indagine: “i video asmr sono un primo esempio, sono le hotline del nuovo secolo, a seguire quelle live in cui le streamer sono pitturate da testa e piedi coprendo solo i capezzoli”; “Emulare pompini ai microfoni, o messe a 90 o a gambe aperte, ansimando, la cam dall'alto per fare la POV, facce ahegao, siamo sul soft porn che spinge sempre di più al limite per vedere quali cose si possono fare e quali no”; “penso alle streamer che fanno live soft porn/erotiche per promuovere i loro canali Onlyfans”; “alcune streaming rasentano contenuti soft porn, con indumenti e gemiti annessi”; “Unire le precedentemente citate “titty streamers”, le pool stream e l'ASMR talvolta può portare a delle live soft-porn o che, addirittura, potrebbero superare tale confine”.

Ciò che si evince dal parere degli utenti è che la piattaforma sia impiegata in parte per la produzione di contenuti soft-porn, ovvero “pornografia leggera”: trattasi di contenuti erotici o pornografici che presentano una rappresentazione meno esplicita o grafica delle scene sessuali rispetto al cosiddetto

---

<sup>1006</sup> Come specificato nel capitolo introduttivo, la presenza di questo dato ricorrente in tutte le raccolte e analisi dati eseguite ha portato alla considerazione di casi di studio incentrati su streamer di sesso femminile e alla costruzione di un apparato bibliografico la cui critica accademica si concentrasse sulle modalità di rappresentazione e percezione del corpo femminile.

“hard porn”. Katch Albury scrive che il soft-porn solitamente evita l’esplicita esposizione dei genitali o degli atti sessuali, concentrandosi su situazioni suggestive, allusioni e immagini più velate: questo genere di contenuti mira a creare una stimolazione sessuale o un interesse erotico senza essere eccessivamente grafico, lasciando spazio all’immaginazione e al coinvolgimento emotivo dello spettatore.<sup>1007</sup> Le rappresentazioni nel soft-porn possono variare da scene di nudo parziale, situazioni romantiche o suggestive, fino a contenuti più simili all’erotismo artistico – il soft porn è spesso utilizzato per raggiungere un pubblico più ampio o per evitare critiche legate alla eccessiva esplicitazione. Dalle posizioni assunte dalle streamer durante la diretta, alla disamina di gesti ed espressioni facciali, nel del paradigma soft-porn, secondo gli utenti le modalità di rappresentazione del corpo in diretta sono articolate sotto molteplici punti di vista. Dalle affermazioni riportate emerge come tali concetti siano percepiti negativamente da parte del pubblico che, come nelle analisi dei sondaggi precedenti, si accanisce contro la piattaforma.

La valutazione della presenza di una sovrapposizione tra pornografia e game live streaming interessa anche le pratiche di sex work: il 61,4% dei partecipanti ritiene che Twitch presenti tracce delle pratiche di sex work tipiche di altre piattaforme. In particolare, l’82,6% degli utenti si definisce completamente in disaccordo con la scelta di atteggiarsi in modo provocante e provocatorio su Twitch, ritenendo che tale pratica abbia come scopo “attirare un maggior numero di utenti” (89,6%), “pubblicizzare il proprio corpo rimandando a piattaforme come OnlyFans” (76,6%) “mettersi in scena per guadagnare di più” (70,1%); “manifestare al meglio la propria personalità” (9%). I dati analizzati rivelano dunque un ampio spettro di motivazioni alla base dell’adozione di tale pratica, evidenziando l’importanza dell’attrazione delle streamer, della promozione personale e della generazione di guadagni aggiuntivi.

A conclusione del terzo questionario, sono state poste domande intente a misurare e valutare i termini di sovrapposizione, influenza e impatto riscontrati verso e al di fuori di Twitch: la maggior parte degli utenti coinvolti in tutti e tre i sondaggi finora analizzati sostiene che la piattaforma abbia un impatto sull’industria videoludica (86,7%), che non vi sia un impatto sull’industria pornografica (79,1%) ma che quest’ultima – insieme a piattaforme come OnlyFans – influenzi fortemente il sito di game live streaming (63%). Sulla base di tali suggestioni da parte dei partecipanti è possibile sostenere che le forme culturali, espressive e visive menzionate presentano notevoli intersezioni e connessioni tra loro.

---

<sup>1007</sup> Cfr. Albury K., “The ethics of porn on the net”, *Remote control: New media, new ethics*, 2003, pp.196-211.

Sul lato economico, per esempio, i Twitch Bits e le valute virtuali di OnlyFans (token), assumono un ruolo fondamentale come mezzi di accesso a un panorama di intrattenimento esteso, che va oltre la semplice fruizione passiva di contenuti su uno schermo. Questi elementi, infatti, consentono di attivare complessi comportamenti sia a livello macro che micro, influenzando le relazioni tra diversi tipi di mercati e offerte che, in apparenza, possono essere ritenute distinte e distanti. Queste trasformazioni determinano un cambiamento significativo nelle dinamiche di interazione e relazione tra fruitori e produttori di contenuti, dando vita a nuove forme di intrattenimento e ibridazione sociale che si distinguono nettamente da quelle del passato. L'emergere di tali contaminazioni e sovrapposizioni tra forme culturali, piattaforme digitali e performer concepiti e definiti in contesti differenti, trova dunque una nuova formulazione nello scenario unico di Twitch. Interrogati a riguardo, con le ultime domande del sondaggio, il 35% degli utenti dichiara che sia in corso una sovrapposizione culturale e performativa tra game live streaming e pornografia.<sup>1008</sup> Interrogati circa le motivazioni di tale sovrapposizione – a mezzo di domanda a risposta aperta facoltativa – sono state collezionate 45 risposte di cui si riporta un esempio emblematico degli altri feedback:

Penso proprio che la causa sia Twitch stessa. Permettendo contenuti un po' più spinti, permettono alle “titty streamers” di accaparrarsi buona parte della community maschile che sente il bisogno di guardare una donna nuda giocare/parlare. Tutto ciò comporta un incremento dei guadagni a queste ultime.

Come evidenziato nelle analisi precedenti, l'accusa finale è mossa nei confronti della piattaforma stessa e della sua “incapacità di regolare i contenuti delle streamer”. Ciò che emerge dal terzo questionario e integra le osservazioni passate è la traduzione dell'attenzione data a determinati streamer in guadagni economici giudicati inopportuni. Come evidenziato dall'analisi di contenuto e dalla critica letteraria riportata nei capitoli precedenti, Twitch ha adottato un approccio relativamente più aperto rispetto ad altre piattaforme di social media, consentendo ai creatori di contenuti di sperimentare con una maggiore libertà espressiva: è evidente come questa flessibilità porti alla presenza di streamer che, a differenza di altri spazi digitali, possono mostrare un certo grado di nudità o presentare contenuti più audaci in un contesto di intrattenimento legato al videogioco e alle interazioni sociali. Cercando di comprendere il valore attribuito dagli utenti alle figure professionali di streamer e sex worker, è stato chiesto se questi li ritengano delle professioni

---

<sup>1008</sup> Le domande sono state poste singolarmente – sovrapposizione cultural e sovrapposizione performativa, ma la percentuale di rispondenti è la stessa.

*tout court*. I dati raccolti relativamente alle quattro domande riguardanti il tema sono pressoché identici: il valore professionale di entrambe le professioni è riconosciuto dal 92% dei partecipanti. In entrambi i casi si ha a che fare con lavori redditizi ma a breve termine (43%), precari (28%) e instabili (21%).

Le ultime domande del questionario sono dunque rivolte ad un'interrogazione circa il futuro della piattaforma Twitch – secondo i suoi consumatori – e all'eventuale sovrapposizione con contenuti pornografici da parte di altre piattaforme di social media. In quest'ultimo caso, i partecipanti affermano che gli spazi sociali e digitali che si prestano meglio ad una contaminazione erotica incentrata sul corpo di performer e modelle siano Instagram (85,4%), TikTok (69,6%) e Twitch (56,7%). Infine, è stato lasciato spazio di espressione ai partecipanti circa il possibile futuro di Twitch nel suo rapporto con pornografia, sex workers e performance del corpo. Si riporta di seguito la risposta di un utente che è stato capace di riassumere i pareri espressi dagli altri 201 feedback raccolti: “si tratta di un futuro che vede la convergenza e permeabilità come elementi chiave, a meno che Twitch non si costringa, per ragioni di autocensura, a una riduzione e/o separazione di un certo tipo di contenuti”. L'affermazione suggerisce che il divario tra piattaforme pornografiche e piattaforme di live streaming come Twitch sia destinato a ridursi progressivamente nel tempo, poiché un numero crescente di streamer sceglie di mettere in vetrina il proprio corpo e la propria sessualità al fine di attirare un pubblico più ampio.

La crescente presenza di elementi sessuali e di contenuti di natura pornografica su Twitch – esemplificato da categorie e trasmissioni specifiche – solleva interrogativi riguardo alla definizione stessa dei confini tra contenuti per adulti e contenuti destinati a un pubblico generale. L'inclusione di materiale sessualizzato in contesti che originariamente non sono concepiti per tale scopo può comportare sfide regolamentari e normative, oltre a suscitare dibattiti sulla censura e sulle responsabilità delle piattaforme nell'affrontare questo tipo di contenuti. Inoltre, è necessario esaminare il ruolo degli streamer e il loro impatto sull'audience: mostrare il proprio corpo e la propria sessualità in modo più o meno esplicito – attraverso produzioni soft-porn – può avere un forte impatto sulla percezione e la partecipazione degli utenti, generando dinamiche di attenzione e coinvolgimento, ma sollevando anche interrogativi sulla costruzione dell'identità online degli streamer e sulla natura delle relazioni tra questi e pubblico.

Al fine di approfondire qualitativamente i concetti emersi con il terzo questionario, alla fine di questo è stata integrata una domanda aperta a tutti i rispondenti, invitandoli a partecipare ad un focus group anonimo in cambio di una ricompensa economica del valore di 10€ espresso in gift card distribuita dall'e-commerce Amazon. Alla richiesta di lasciare un contatto se interessati, hanno

risposto solo diciotto utenti e, di questi, dieci hanno effettivamente preso parte al primo focus group, organizzato poche settimane dopo la diffusione del terzo questionario. Le osservazioni emerse nel corso dell'intervista semi-strutturata di gruppo ha portato all'integrazione di alcune domande nel quarto questionario, in modo tale da saturare definitivamente tutte le categorie. A tal proposito, l'analisi esplorativa del terzo sondaggio porta alla creazione di una lista di categorie che derivano dai concetti espressi dagli utenti, sia attraverso le domande a risposta aperta, sia da quelle a risposta chiusa, multipla e in scala.

L'analisi dei dati raccolti fornisce dunque un quadro esaustivo delle categorie e consente di avanzare ipotesi plausibili su alcune relazioni tra i concetti individuati. Sono identificate un totale di 28 categorie distinte, elencate nella tabella sottostante in ordine decrescente di frequenza e ripetizione nelle singole sezioni analizzate. L'ordine di lettura e raggruppamento delle categorie è il medesimo delle analisi precedenti ed è illustrato nella tabella seguente.

Tabella 40. Questionario III - codifica aperta - categorie

1	Sovrapposizione	15	OnlyFans
2	Corpo	16	Cosplay
3	Fantasie erotiche	17	Affetto e sostegno
4	Soft porn	18	Termini e condizioni
5	Intrattenimento videoludico	19	Estetica e cosmesi
6	Intrattenimento sessuale	20	Aspetto fisico
7	Dario Moccia	21	Volto
8	Pornografia	22	Tracce
9	Interazione quotidiana	23	Sesso
10	Convergenza	24	Titty streamer
11	Permeabilità	25	Pubblicità e visibilità
12	Sex work	26	Scoperta
13	Pornostar	27	Impatto
14	Espressioni erotiche del corpo	28	Piattaforme social

#### - Questionario IV

Il quarto e ultimo questionario sviluppato e diffuso per la presente ricerca ha portato alla saturazione delle categorie individuate nel corso dell'indagine sul campo, a seguito di una comparazione costante con le altre analisi formulate simultaneamente. A tal fine, è stato scelto di distribuire il sondaggio negli spazi abitati dalla community di Tomodachi Crew – Telegram,

subreddit e Discord – così come nel gruppo Facebook “Commodore Zone”: in entrambi i contesti, il costante flusso e ricambio di utenti ha consentito di entrare in contatto con un’alta percentuale di individui che non hanno esplorato il questionario e che hanno vissuto l’evoluzione di Twitch a partire dall’evento pandemico. È stato dunque possibile totalizzare 1057 feedback e, di questi, quindici persone si sono dimostrate interessate all’approfondimento dei temi mediante un secondo focus group, organizzato il 28 Luglio 2023 – laddove il questionario è stato distribuito il 7 luglio dello stesso anno. Il quarto sondaggio decreta dunque la conclusione della raccolta di dati quantitativi, lasciando spazio per l’approfondimento qualitativo attraverso le *voci* degli utenti partecipanti in due focus group organizzati ad un anno di distanza.

L’analisi dell’ultimo sondaggio procede sezione per sezione, partendo dai dati relativi agli intervistati, al fine di comprenderne le esperienze schermiche quotidiane, le modalità di fruizione della piattaforma Twitch e il suo rapporto con la pornografia, includendo le pratiche sociali, economiche e sessuali correlate. Inizialmente, i dati demografici sono presentati per fornire il profilo dell’utente medio coinvolto nel sondaggio, consentendo di identificarne le caratteristiche in termini di età, sesso e occupazione. Anche se la prima domanda ha ottenuto risposte maggiormente segmentate, l’analisi conferma ancora una volta che l’età media dei partecipanti si attesta intorno ai 25 anni: la categoria risulta dunque satura e si accerta che a mezzo del campionamento teorico, gli utenti partecipanti siano giovani italiani. Per quanto concerne l’occupazione, i dati non differiscono significativamente da quelli degli studi precedenti e mostrano una distribuzione professionale come rappresentata nel grafico sottostante.

Grafico 22. Età - Questionario IV

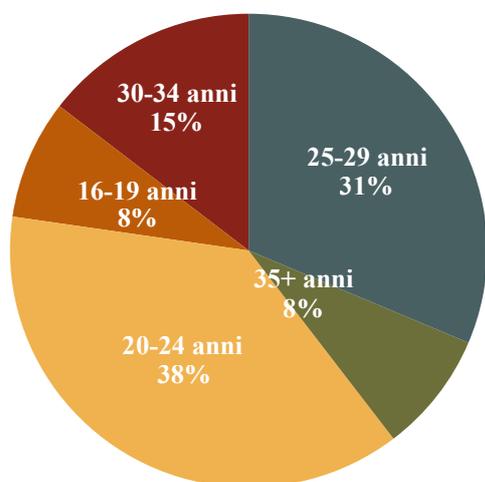
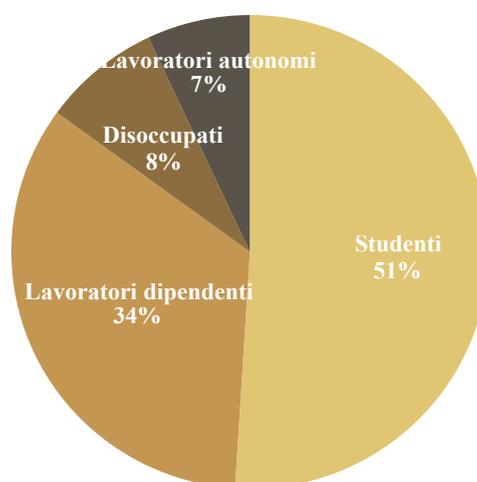


Grafico 23. Occupazione - Questionario IV



Dal punto di vista demografico, il dato più rilevante risulta essere il sesso dei partecipanti: il gruppo è composto per il 75% da maschi e per il 25% da femmine. La raccolta di tale dato conferma quanto ipotizzato durante l'analisi del questionario precedente: nel contesto italiano vi è stata un'integrazione di utenti di sesso femminile negli spazi sociali e interattivi solitamente attribuiti a una presenza e sorveglianza maschile, come il contesto videoludico e i suoi paratesti.

Grafico 24. Tempo generale -  
Questionario IV

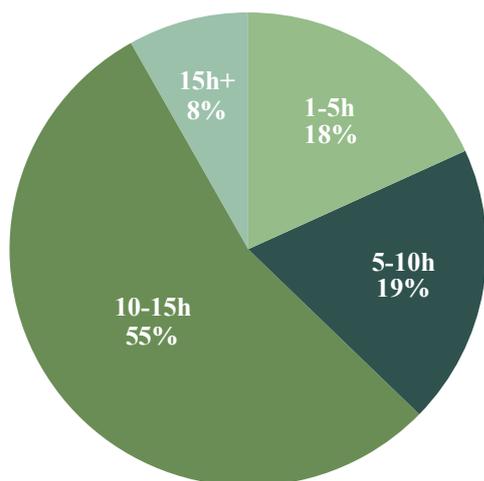
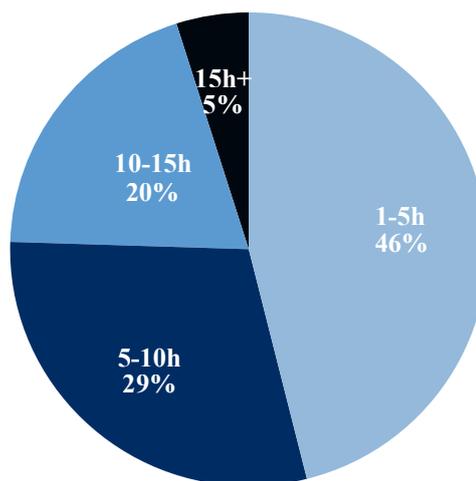


Grafico 25. Tempo intrattenimento -  
Questionario IV



Quest'ultimo è il punto di partenza dell'indagine: i partecipanti si riconoscono al 77% come appassionati di videogiochi da più di dieci anni – con il segmento rimanente (23%) che si definisce tale da meno di cinque anni.<sup>1009</sup>

L'ultimo questionario conferma l'impegno e l'attenzione dedicata al videogioco da parte degli utenti in termini di tempo, confermando la media settimanale di circa dieci ore. Come nella terza indagine, è nuovamente risultato rilevante interrogare gli utenti circa la quantità di tempo passata davanti agli schermi quotidianamente – includendo ogni dispositivo (monitor, televisione, smartphone) –, sia in generale che a fini di intrattenimento – i dati sono riportati nei due grafici seguenti.

I dati raccolti nel 2023 confermano le precedenti analisi, evidenziando che i partecipanti dedicano un considerevole quantitativo di tempo all'interazione con schermi, sia per motivi lavorativi o formativi che per attività di intrattenimento. Nel tentativo di individuare uno schema comportamentale di fruizione degli schermi in seguito alla pandemia da COVID-19, a tre anni dalla sua prima diffusione, il 60% degli utenti riporta un incremento di almeno il 25% nell'attività di

<sup>1009</sup> Come per i sondaggi precedenti, in termini di dispositivi impiegati per il (video)gioco, gli utenti prediligono il PC (74%), i device mobili (48,5%) e le console domestiche Nintendo Switch (33%), PlayStation 4 (38%) e Xbox Series X/S (19%).

visualizzazione di contenuti digitali rispetto al periodo pre-pandemia. Inoltre, il 90% dei partecipanti dichiara che, nel contesto italiano, la presenza davanti agli schermi sia aumentata a seguito della pandemia da COVID-19, con un incremento particolarmente significativo nella presenza online (85%), sotto tutti i punti di vista.

Convalidati quindi gli usi e i consumi del contesto digitale – per cui il quarto questionario conferma quanto visto nell’analisi del terzo sondaggio – l’attenzione si sposta sulle modalità di fruizione di Twitch.<sup>1010</sup> Nuovamente, emerge un uso della piattaforma di carattere quotidiano, per cui la maggioranza degli utenti 61,3% spende almeno un’ora al giorno nella piattaforma.<sup>1011</sup> Tra le categorie preferite dagli utenti prevale il contesto videoludico per il 91,3%, a cui seguono il Just Chatting (73,3%), i Talk Show e Podcast (36,7%), e l’IRL (16%) – le categorie rimanenti, le medesime menzionate nell’analisi del terzo questionario, non superano il 10% di risposte. I partecipanti si confermano nuovamente fruitori abituali di uno o più streamer. Interrogati circa le identità dei canali seguiti, gli utenti hanno risposto nella maggior parte dei casi (81%) DarioMocciaTwitch – che ad inizio 2023 ha vissuto un nuovo sviluppo, raggiungendo anche il record di sottoscrizioni nel contesto nazionale italiano.<sup>1012</sup>

Al suo fianco sono stati menzionati sia creatori di contenuti appartenenti al gruppo Tomodachi Crew o alla lore di Dario Moccia sia streamer di fama nazionale e internazionale– escludendo le risposte “Dario Moccia” o “DarioMoccia Twitch” (312), i feedback raccolti ammontano a un totale di 341, distribuiti in base al numero di responsi ricevuti per ciascun canale ed esposti nella tabella seguente in ordine decrescente.

---

<sup>1010</sup> Come per l’analisi precedente, YouTube non è più considerata piattaforma di interesse per l’indagine quantitativa.

<sup>1011</sup> In merito all’esperienza di produzione di contenuti in diretta, i dati raccolti sono i medesimi dell’anno precedente, nonostante il gruppo di partecipanti sia diverso in termini di quantitativi e qualitativi. Il 68% non ha mai avuto esperienza di trasmissioni live, di questi, il 30% manifesta un interesse potenziale nell’esplorare la produzione di contenuti in diretta, mentre il restante 38% ha già sperimentato almeno una volta una trasmissione live, ma non ha intenzione di condurne altre – ad eccezione di un 14% che continua ad essere attivo come streamer.

<sup>1012</sup> Il successo del canale si attribuisce alla “Maratona senza nome” condotta da Moccia e colleghi su Twitch alla fine di Gennaio 2023. Come spesso accade sulla piattaforma streaming, uno streamer raggiunge cifre notevoli quando rimane in diretta per diversi giorni consecutivi, noti come “subathon” – dalla crasi dei termini inglesi *subscription* (sottoscrizione) e *marathon* (maratona). Oltre alla spinta data dalla maratona, il fattore chiave del successo di DarioMocciaTwitch risiede nella costanza: grazie a una programmazione fissa e altamente variegata, nonché a format di successo come il “Pub dell’Amico”, Moccia è riuscito negli ultimi tre anni a creare una zona di comfort per migliaia di spettatori su Twitch. Al momento della stesura del presente elaborato, il record per il numero di abbonamenti al canale Twitch è detenuto da Gianmarco “Tumblurr” Tocco, che si posiziona al primo posto nella classifica italiana con oltre cinquanta mila abbonamenti e al quinto posto nella classifica mondiale.

Tabella 41. Streamer preferiti - Questionario IV

N.	Nome canale Twitch	Quantità risposte	Nazionalità
1	Sabaku No Sutoriima	76	Italiana
2	Tumblurr	68	Italiana
3	Il Masseo	51	Italiana
4	YotobiTwitch	37	Italiana
5	Cydonia	21	Italiana
6	Enkk	19	Italiana
7	ZanoXVII	15	Italiana
8	iTermosifoni	15	Italiana
9	Pow3rTV	15	Italiana
10	Mangaka96	15	Italiana
11	Volpescu	11	Italiana
12	Moonryde	4	Italiana
13	xQc	3	Americana
14	PlayerInsideTV	2	Italiana
15	PaoloIdolo	1	Italiana

Pur mantenendo le stesse caratteristiche condivise, rispetto all'anno precedente, la classifica vede la presenza di cinque nomi in più, includendo il già citato streamer e youtuber americano Félix “xQc” Lengyel. Tutti i nomi di canali menzionati dagli utenti appartengono a streamer di sesso maschile e ricadono nella categoria di “intrattenitore”, che risulta definitivamente essere la tipologia di personalità favorita dai partecipanti (76,1%).<sup>1013</sup>

La struttura del quarto questionario non si limita a riprendere gli strumenti quantitativi precedentemente impiegati, ma si basa anche sulle domande emerse dalle interviste semi-strutturate di gruppo condotte a seguito del terzo sondaggio, focalizzandosi sulla tematica della rappresentazione e percezione del corpo su Twitch. Analogamente al questionario precedente, l'analisi considera la presenza di domande a risposta su scala di Likert, rivolte all'importanza della presenza fisica dello streamer durante le trasmissioni in diretta su Twitch e alla rilevanza della presenza del volto nello stesso contesto. Dai risultati emersi, il 41% degli utenti non considera importante la presenza del corpo integrale dello streamer durante una trasmissione in diretta,

<sup>1013</sup> La categoria si satura anche in riferimento alle domande corollarie: emerge nuovamente l'idea di attrazione nei confronti degli streamer secondo un paradigma legato alla personalità del creatore di contenuti (78%).

tuttavia, le risposte alla seconda domanda indicano che il volto è un elemento essenziale delle live su Twitch, considerato rilevante dal 78% degli utenti. Queste riflessioni aprono un dibattito sulle diverse forme di rappresentazione e percezione del corpo su Twitch, con uno sguardo verso un possibile parallelismo e integrazione con la pornografia nelle sezioni successive.

Date l'importanza fondamentale di tali criteri di rappresentazione, la quarta sezione si è focalizzata sull'indagine delle forme di interazione tra gli streamer e gli spettatori. I dati rivelano che il 57% degli utenti è attivo socialmente e ritiene che l'interazione su Twitch sia efficiente (61,1%), oltre a essere in possesso di Twitch Prime (72,3%) e ad essere abbonato ad almeno uno streamer (66,2%).

Nell'ottica di una prosecuzione dell'indagine circa le dinamiche di correlazione, parallelismo e sovrapposizione tra game live streaming e pornografia, la quinta sezione dell'ultimo questionario integra domande specifiche mirate ad esplorare il campo della ricerca riguardante la percezione del corpo in diretta. La prima domanda riguarda il sesso biologico degli streamer seguiti su Twitch: i risultati rivelano un ulteriore cambiamento rispetto alle indagini precedenti. Laddove l'analisi del 2021 dimostrava la presenza di ampio margine per l'esplorazione di performance femminili sul sito, quella del 2022 evidenzia un sostegno quasi unicamente a favore di streamer di sesso maschile, l'indagine esplorativa del 2023 vede gli utenti preferite streamer maschi "solo" al 79%.

L'interrogazione si muove dunque in direzione della comprensione di dinamiche percettive relative alla rappresentazione del corpo femminile su Twitch nel contesto specifico del fenomeno delle *titty streamer*: il 79% dei rispondenti afferma di aver sentito parlare del fenomeno e, chiedendo di esprimersi a riguardo attraverso una domanda con risposta su scala di Likert, il 51% afferma di trovarsi in disaccordo con tale pratica. Trattasi di un dato estremamente rilevante, che pone l'attenzione su un alleggerimento dei contrasti nei confronti del fenomeno, percepito "ostile" da circa la metà degli utenti coinvolti nello studio.

A differenza degli altri sondaggi, lo studio del fenomeno menzionato non è stato seguito da interrogazione a risposta aperta, a favore di una maggiore esplorazione del consumo di contenuti live in categorie di Twitch considerate "sessualizzate" – come dimostrato dall'analisi di contenuto del cluster Tomodachi Crew, dai casi di studio riportati nei capitoli precedenti e dagli studi accademici riportati. Il 38% dei rispondenti afferma di aver guardato almeno una volta un contenuto appartenente alla categoria "Pools, Hot Tubs & Beaches" e il 44% dichiara di aver partecipato e interagito con trasmissioni ASMR. Inoltre, il 38% asserisce di aver fruito di dirette streaming videoludiche condotte da *titty streamer* – fossero queste pornstar o sex worker attive sulla piattaforma. Tali interrogativi si propongono di introdurre domande relative alla conoscenza di fenomeni ibridi che uniscono game live streaming e pornografia: è stato dunque chiesto agli utenti

se siano a conoscenza della presenza di pornostar in quanto streamer attive su Twitch. Il 94% degli utenti conosce il fenomeno e il 29% di questi ha fruito almeno una volta di una diretta streaming condotta da una pornostar – a prescindere dalla categoria di appartenenza del contenuto. Chiedendo di menzionare almeno un canale Twitch gestito da una streamer-pornostar, gli utenti hanno riportato dieci nominativi ricorrenti – con un incremento del 50% rispetto al sondaggio precedente. Tra questi, compare nuovamente tra i primi nomi quello di Adriana Chechik – caso di studio nel secondo capitolo del presente lavoro – e appare per la prima volta quello di Amouranth – caso osservato nel presente capitolo. Le 462 risposte ricevute sono state catalogate nella tabella sottostante, utilizzando gli stessi criteri classificatori impiegati per gli streamer preferiti.

Tabella 42. Streamer-pornostar - Questionario IV

N.	Nome canale Twitch	Quantità risposte	Nazionalità
1	Adriana Chechik	138	Americana
2	Sasha Grey	124	Americana
3	Valentina Nappi	82	Italiana
4	Amouranth	79	Americana
5	Cherry Crush	12	Americana
6	Mia Khalifa	12	Americana/Libanese
7	Mia Malkova	9	Americana
8	Alinity	3	Americana
9	Rae Lil Black	2	Americana
10	TheNicoleT	1	Americana

Delle dieci streamer menzionate solo 5 sono definibili in quanto pornostar *tout court*: gli utenti menzionano in qualità di pornostar anche sex worker attive su piattaforme come OnlyFans e Fansly – Amouranth, Natalia “Alinity” Mogollon e “TheNicoleT”. Ciò solleva questioni significative relative alla percezione del contesto *esteso* dell’industria del sesso e dell’intrattenimento per adulti. La percezione di una coincidenza di ruolo, identità e professione tra sex worker e pornostar potrebbe derivare da una sovrapposizione culturale e da una limitata consapevolezza riguardo alle *sottili* differenze tra le diverse figure coinvolte. Il sex work può comprendere una vasta gamma di attività sessuali retribuite, tra cui servizi di escort, lavoro in locali a luci rosse o la produzione di contenuti audiovisivi distribuiti digitalmente. Secondo quest’ultimo aspetto vi è una

sovrapposizione tra le due figure professionali, essendo la pornstar un individuo che si esibisce in film o video a contenuto sessuale esplicito.<sup>1014</sup>

È presente anche una figura ibrida, menzionata anche nel terzo sondaggio: Cherry Crush, pornstar che ha perseguito una carriera differente, simile a quella di Amouranth, impegnandosi nella produzione di contenuti per adulti prima attraverso piattaforme di sex work – filtrate da una sottoscrizione monetaria – e poi entrando a far parte dell'industria mainstream, con la distribuzione di contenuti attraverso siti pornografici ad accesso gratuito. Nel contesto dell'indagine, risulta di fondamentale importanza focalizzare l'attenzione sulla fruizione di contenuti pornografici: i partecipanti rivelano una frequenza abituale nell'accesso a siti pornografici (88%), con una media di circa quattro volte a settimana (46%) e una durata media di circa trenta minuti (i dati completi sono presentati nei grafici soprastanti).

Grafico 26. Frequenza pornografia -  
Questionario IV

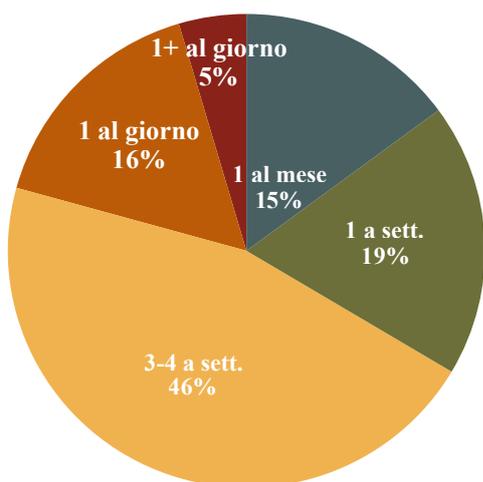
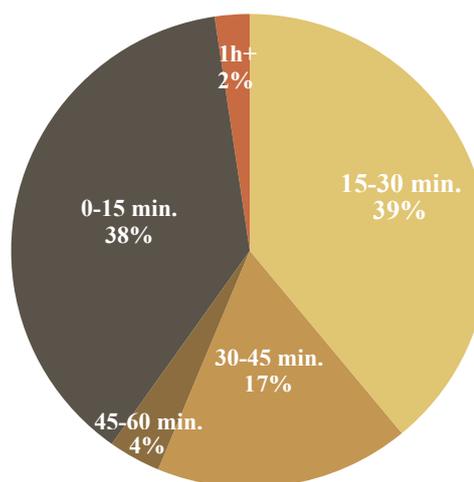


Grafico 27. Tempo su siti pornografici -  
Questionario IV



Poiché le raccolte dati antecedenti hanno visto l'integrazione di contenuti pornografici tra le attività di intrattenimento schermiche, gli utenti sono stati interrogati circa il loro rapporto con la pornografia. Il 59% dei rispondenti afferma di essere entrato in contatto con tale tipologia di contenuti per adulti in adolescenza, tra i 13 e i 15 anni di età – laddove il secondo segmento per numero di feedback (32,5%) evidenzia una prima interazione tra i 9 e i 12 anni. Considerato dunque il consumo di pornografia in una scala di Likert con valori da 1 a 5, gli utenti affermano che questa non influenza la vita quotidiana (71,7%) – intesa come quantità di volte che l'individuo pensa al consumo di contenuti per adulti – sebbene una parte di questi sostenga di essere impattata ogni giorno dalla pornografia (26,2%). Agli interrogativi relativi al rapporto di conoscenza susseguono

<sup>1014</sup> Escoffier J., "Porn star/stripper/escort: Economic and sexual dynamics in a sex work career", *Journal of Homosexuality*, vol. 53, n. 1, 2007, p. 177.

quelli relativi alle motivazioni di fruizione – testati a mezzo di domande con risposta su scala di Likert. L’85% degli utenti dichiara consumare pornografia a fini di masturbazione; il 33,4% la intende come forma di intrattenimento atta al rilassamento; il 32,9% dichiara di farne un uso in momenti di noia, paragonando il consumo di pornografia a quello di cibo spazzatura; il 24,2% attribuisce ai contenuti pornografici una modalità di fuga dalla realtà e accesso a fantasie erotiche riprodotte a mezzo di contenuti audiovisivi; il 19,4% afferma che la pornografia svolge funzioni di stimolazione e sfogo di specifici desideri sessuali – altrimenti non realizzabili.<sup>1015</sup> Il tema delle fantasie erotiche emerge nuovamente come concetto chiave connesso alla fruizione di una determinata tipologia di contenuti pornografici: gli utenti dichiarano di guardare video e foto di modelli/e impegnati/e in cosplay (63%), ritenendolo una pratica che sessualizza il corpo del/della performer (71,9%).

La maggior parte di tale fruizione si origina dalle pratiche di sex worker nella piattaforma OnlyFans. Qui, è elemento comune a numerosi/e modelli/e la produzione di contenuti cosplay, volti a sessualizzare il corpo del performer – come riportato nello studio di caso di Amouranth e nel paragrafo dedicato al fenomeno. Nonostante ciò, i contenuti prodotti e distribuiti su OnlyFans sono spesso soggetti a pirateria: ne consegue che gli utenti coinvolti nel sondaggio possano averne fruito attraverso canali e spazi differenti – come le chat di Telegram o determinati subreddit di categoria NSFW. Pertanto, solo il 29,9% degli utenti sostiene di aver visitato e interagito con servizi di intrattenimento sessuali-pornografici digitali come OnlyFans. Di questi, il 18,5% è stato abbonato almeno una volta ad un determinato performer: interrogati circa le motivazioni che hanno spinto alla sottoscrizione – tramite domanda a risposta aperta che ha raccolto 211 risposta –, i partecipanti hanno dichiarato di averlo fatto per curiosità (51%), per l’autenticità e originalità dei contenuti (32%) e per “esplorare il fisico della ragazza” (16%).<sup>1016</sup> Quest’ultima affermazione è riportata nel testo così come inserita nel sondaggio da un singolo utente poiché raccoglie i pareri di molteplici feedback che hanno inteso la sottoscrizione a OnlyFans come un modo di esplorare e vedere di più di un corpo già riprodotto digitalmente in spazi censurati – quali i social media.

Considerati gli obiettivi della presente ricerca e le suggestioni derivate dalle analisi condotte sinora, è stato ritenuto opportuno interrogare gli utenti circa l’eventuale sovrapposizione tra pornografia e

---

<sup>1015</sup> Come per il terzo sondaggio, per quanto concerne il consumo di pornografia live, il 24% degli utenti afferma di interagire con i medesimi siti di porn live streaming menzionati nelle analisi esplorative precedenti – Chaturbate, Chsat4 e Pornhub.

<sup>1016</sup> La risposte sono state raggruppate secondo questi tre macro-concetti secondo una raccolta per parole o frasi chiave. Non sono inserite nell’analisi le rimanenti risposte di carattere umoristico e ironico, per cui gli utenti sostengono di essersi abbonati “perché me lo hanno regalato per trollarmi”, per “supportare delle amiche”, o “vedere le tette”.

game live streaming da un punto di vista performativo e identitario. Il 42,3% dei partecipanti dichiara di conoscere streamer attive su Twitch al momento dell'indagine che sono presenti anche su OnlyFans in qualità di sex worker – la domanda fa riferimento sia al contesto nazionale che internazionale. Attraverso un'interrogazione a risposta aperta sono stati raccolti i seguenti risultati (152 risposte), riportati in tabella secondo i medesimi principi delle analisi precedenti.

Tabella 43. Streamer-sex worker - Questionario IV

N.	Nome canale Twitch/OnlyFans	Quantità risposte	Nazionalità
1	Amouranth	35	Americana
2	Lucillajiggly	34	Italiana
3	Maria Sofia Federico	27	Italiana
4	Merisiel	21	Italiana
5	Inviolet_	13	Italiana
6	Lucyl3in	9	Italiana
7	Shiftymine	8	Italiana
8	LuceLuna	5	Italiana

I nomi suggeriti dagli utenti appartengono al 90% a streamer e sex worker italiane – l'unica eccezione nonché primo nome riportato per maggior numero di feedback è nuovamente Amouranth. L'attività delle creatrici di contenuti menzionate si differenzia tanto in Twitch che di OnlyFans. Lucilla “Lucillajiggly” Materazzi, Concetta “inviolet\_” Viola e Roberta “LuceLuna” Torrisi sono videogioiatrici appassionate che su Twitch condividono le proprie esperienze (video)ludiche con migliaia di spettatori.<sup>1017</sup> La loro produzione di contenuti su OnlyFans non ricade nella pornografia, in quanto si tratta di video e fotografie di nudo artistico o in forma cosplay. Lo stesso discorso vale per Marianna “Merisiel” Irum, la cui attività su Twitch ha visto un calo a seguito della sua separazione da Simone “Panetty” Panetti, dedicandosi unicamente a contenuti di categoria Just Chatting. Nel contesto italiano, sono quindi Lucia “Lucyl3in” Zananiello, Sofia Mina “Shiftymine” Delle Cave e Maria Sofia Federico a produrre contenuti erotici espliciti.

<sup>1017</sup> “LuceLuna” è l'unica delle streamer e sex worker menzionate a produrre contenuti su Fansly, piattaforma concorrente di OnlyFans.

In particolare, l'ultimo caso menzionato evidenzia la costruzione di una carriera che parte dalla televisione, passa per Twitch e OnlyFans e termina su siti e spazi pornografici *tout court*.<sup>1018</sup> La domanda a risposta aperta ha raccolto anche commenti in cui non erano suggeriti determinati nomi di streamer e sex worker: tra questi, si riporta il seguente: “Bruh imma be real vai su un qualunque canale di una ragazza e tre volte su quattro c'è OnlyFans nelle informazioni”. Usando tono ironico e un linguaggio vernacolare tipico degli spazi sociali digitali italiani, l'utente asserisce che nei canali Twitch di proprietà di streamer femminili, è altamente probabile che nella sezione delle informazioni queste presentino un collegamento ipertestuale che rimanda alla piattaforma di sex work. Tale connessione non è però esplicita: le creatrici di contenuti impiegano software e strumenti online che consentono il raggruppamento di più siti web in un unico link – e unica pagina. In questo modo, è sufficiente collegare un singolo collegamento ipertestuale alla sezione biografica di Twitch e da questo arrivare a tutti gli spazi abitati e sorvegliati dallo/a streamer.<sup>1019</sup>

Considerati dunque gli interessi nell'esplorazione del corpo – emersi anche durante le interviste semi-strutturate di gruppo –, per quanto concerne la messa in scena di un contenuto pornografico il 76,4% definisce “molto importante” la presenza del corpo integrale in scena in un contenuto erotico e l'82,3% sostiene che il volto nutra una maggiore rilevanza. Inoltre, laddove il riconoscimento del/la pornstar non è ritenuto importante, la conoscenza e il conseguente riconoscimento del corpo e del volto della sex worker è considerato di estrema rilevanza (89%). L'attenzione si rivolge dunque al singolo contesto della piattaforma Twitch, al fine di valutare la presenza di una sovrapposizione culturale, tecnologica e performativa tra pornografia e game live streaming. Il 71,7% degli utenti ritiene che Twitch, in tali termini, presenti tracce di pornografia. Interrogati tramite domanda a risposta aperta, sono stati collezionati 367 responsi, per lo più di poche parole, che focalizzano l'attenzione sulle modalità di rappresentazione del corpo in diretta.

Come nell'analisi del terzo questionario e dell'indagine empirica a mezzo di focus group, emerge nuovamente il concetto di “soft-porn” come modalità di produzione e fruizione di contenuti su Twitch nel punto di incontro tra ludico e pornografico. Relativamente alla presenza su Twitch di

---

<sup>1018</sup> Maria Sofia Federico è una ragazza di diciotto anni, personaggio televisivo e influencer italiana conosciuta grazie alla sua partecipazione al programma della Rai *Il collegio*, alla sua presenza su Twitch con contenuti di categoria Talk Show e Podcast, divenuta prima sex worker a mezzo della piattaforma OnlyFans e poi pornstar mediante il programma di formazione gestito dall'ex-pornoattore Rocco Siffredi. In alcune interviste la giovane ha affermato che “Onlyfans è come un lavoro stabile, perché io lo faccio per passione. In tutta onestà vorrei spostarmi su Pornhub perché è una piattaforma pubblica che mi permetterebbe di far vedere i miei contenuti a più persone possibili. A me piacerebbe diventare una regista porno e fare cose à la Erika Lust”.

<sup>1019</sup> Solitamente, il link è rinominato in “Tutti i miei social”, “dove trovarmi” o “*my exclusive content*” – nel caso di pubblico internazionale – e, nei casi osservati, contiene sia l'accesso agli spazi sociali delle streamer – Instagram, Twitter, Telegram – che a contenuti “esclusivi” – OnlyFans e piattaforme analoghe. Vedi *Figura 33*.

tracce di pratiche o dinamiche tipiche dell'attività di sex worker, l'82,9% degli utenti ritiene che la piattaforma di game live streaming accolga e acconsenta alla promozione di contenuti non ritenuti appropriati. In particolare, i rispondenti affermano che “fare live ASMR, in piscine, live in costumi da bagno, abiti succinti, [...] è una pratica commerciale sleale perché offre un prodotto che sulla piattaforma non dovrebbe esserci, ma la moderazione chiude un occhio visto che fa circolare fin troppo denaro in questo sito truffa che è Twitch”. Nonostante i dati raccolti e relativi al presente questionario dimostrino un maggior interesse nei confronti di fenomeni di *titty streamer* e all'osservazione approfondita delle modalità di rappresentazione del corpo su Twitch, è evidente che per alcuni utenti – la maggioranza delle 216 risposte ricevute alla domanda aperta in questione – tali pratiche siano considerate scorrette e che la colpa ricada sulla piattaforma.

Come spiegato in precedenza, nei contesti di analisi di casi specifici e dell'analisi di contenuto, tramite atteggiamenti provocanti e provocatori, numerose streamer implementano un certo tipo di comportamento, tipico del *camming* e di altre forme di intrattenimento digitale per adulti – “tutelato” dalle categorie di appartenenza e dai filtri di visualizzazione di Twitch – che punta ad attirare il maggior numero di spettatori possibili alla propria trasmissione – implementando sistemi di ricompensa carnale e corporea per chi sottoscrive abbonamenti (come scrivere il nome dell'utente sul proprio braccio con un pennarello indelebile). Il 79,6% degli utenti si dichiara completamente in disaccordo con la scelta di atteggiarsi in modo provocante su Twitch promossa da alcune streamer/pornostar/sex worker. Secondo il gruppo di rispondenti dell'ultimo sondaggio, le motivazioni che spingono a un tale atteggiamento su Twitch sono di natura economica (96,8%), promozionale-carnale – ovvero mirate alla pubblicizzazione del corpo – (84,8%) e di visibilità (75,2%).

A conclusione dell'ultimo sondaggio sono state ripetute le domande relative all'impatto interno ed esterno dei temi trattati sinora su Twitch. La maggior parte degli utenti coinvolti in tutti e quattro i sondaggi sostiene che la piattaforma eserciti un'influenza sull'industria videoludica (88,8%) – tale per cui alcuni videogiochi ottengono più successo di altri grazie a forme di sponsorizzazione e promozione in live streaming (come spiegato nel primo capitolo); che non vi sia un impatto sull'industria pornografica ma che quest'ultima – integrata a piattaforma e servizi di sex work digitale – influenzi fortemente Twitch (78%).

Interrogati a riguardo, con le ultime domande dell'indagine quantitativa, il 38% degli utenti dichiara che sia in corso una sovrapposizione culturale e performativa tra game live streaming e pornografia: gli utenti trovano tra le motivazioni di tale sovrapposizione le questioni economiche e di visibilità summenzionate – sono state collezionate 287 risposte:

Io penso che sia palese che Twitch stia utilizzando le titty streamers per popolare di più la propria piattaforma così da far aumentare a dismisura le proprie entrate, poiché: Più titty streamers = Più gente adulta su Twitch disposta a guardare = Più gente che per un po' di contenuto in più sarebbe disposto a pagare = Più entrate per twitch.

L'equazione rudimentale proposta dal rispondente suggerisce che la presenza di *titty streamer* – pornstar o sex worker che siano – su Twitch è destinata ad aumentare parallelamente alla crescita anagrafica degli spettatori poiché questi sono “viziati”, “abituati” e “assuefatti” – parole impiegate da altri utenti – da una tipologia di contenuto che ibrida e interconnette due sfere mediali apparentemente lontane – ludico e pornografia – e che, secondo studi di matrice psicologica e comportamentale, genera lo stesso “piacere di fruizione”.<sup>1020</sup> Prendendo per esempio un'altra risposta alla medesima domanda: “Twitch è una grande vetrina, e se ti interessa quello che vedi sei portato ad entrare nel negozio per saperne di più, sempre più spesso”.

La riflessione prettamente economica che vede la traduzione dell'attenzione data a determinati streamer in guadagni economici giudicati inopportuni si estende dunque ad una critica generale alla piattaforma, che secondo gli utenti coinvolti nel sondaggio ha smesso di adempiere al suo ruolo d'origine – creare uno strumento per l'intrattenimento in diretta di matrice videoludica – nell'ottica di una vetrinizzazione del sociale – così come fatto da altri social media.<sup>1021</sup> Cercando di comprendere il valore attribuito dagli utenti alle figure professionali di streamer e sex worker, è stato chiesto se questi li ritengono delle professioni *tout court*.

I dati raccolti relativamente alle quattro domande riguardanti il tema sono pressoché identici ai sondaggi precedenti: il valore professionale di entrambe le professioni è riconosciuto dalla maggior parte dei partecipanti e in entrambi i casi si ha a che fare con lavori ritenuti redditizi ma a breve termine e precari. Infine, le ultime domande del questionario sono rivolte ad un'interrogazione circa il futuro della piattaforma e all'eventuale sovrapposizione con contenuti pornografici da parte di altre piattaforme di social media, lasciando spazio di espressione – tramite domande a risposta

---

<sup>1020</sup> Atkinson R., Rodgers T., “Pleasure zones and murder boxes: Online pornography and violent video games as cultural zones of exception”, *British journal of criminology*, vol. 56, n. 6, 2016, p. 1298.

<sup>1021</sup> Vanni Codeluppi sostiene che la vetrina, con la sua trasparenza che crea relazioni, è una perfetta metafora del modello di comunicazione che tende oggi a prevalere. È il risultato della diffusione di un modello culturale dominato dal gusto protestante per la trasparenza, che valorizza la realtà empirica e tutto ciò che è chiaro ed esplicito. È richiesto soprattutto dalle esigenze del sistema produttivo, il quale ha bisogno che l'individuo renda pubblico il suo consumo privato per poter sintonizzare con esso le strategie di produzione. Cfr. Codeluppi V., *La vetrinizzazione sociale. Il processo di spettacolarizzazione degli individui e della società*, Bollati Boringhieri Editore, Torino, 2007.

aperta – circa il possibile futuro di Twitch nel suo rapporto con pornografia, sex workers e performance del corpo. Si riporta di seguito la risposta di un utente che è stato capace di riassumere i pareri espressi dagli altri 435 feedback raccolti:

penso che, tra le possibili cose, ci sia una sorta di contaminazione (quasi germica) tra le forme espressive, performative e culturali che stanno nella lente del live streaming. E questo può benissimo riguardare le preferenze, i valori, l'intrattenimento degli stessi streamer nel loro quotidiano: un/a streamer può seguire, per i motivi più svariati, pornstar streamers, creatori di contenuti su siti come OnlyFans, ecc.; e viceversa. Lo streaming è una tecnologica e forma culturale a “contatto zero”, nel senso che il suo stimolare il pubblico e la sua offerta contenutistica sono immediati e reali ancora prima di risultare “costruiti”. Questo non esime di certo gli streamer stessi. A loro volta fruitori di contenuti come noi tutti.

La conclusione a cui arriva l'ultimo sondaggio riguarda dunque il live streaming inteso come mezzo, strumento, media, pratica, tecnologia e contenuto, percepito come una formula e forma di intrattenimento “immediata”. L'espressione suggerisce che la distanza tra piattaforme pornografiche e piattaforme di live streaming come Twitch non sia destinata a ridursi come precedentemente osservato, ma che coincida in unico punto, che a sua volta coincide con la modalità di fruizione del videogiatore-spettatore. L'inclusione di materiale sessualizzato in contesti originariamente concepiti scopi (video)ludici comporta lo studio del rapporto esistente tra streamer e spettatori, in un'ottica di indagine qualitativa ed empirica eseguita a mezzo di interviste. Sebbene parte dell'ultimo questionario sia stata fondata sulle riflessioni emerse nella prima sessione di focus group è stato ritenuto necessario ripetere l'esperienza per saturare le categorie e puntare alla codifica focalizzata e concettualizzazione della teoria emergente.

A tal fine, in conclusione del quarto sondaggio è nuovamente inserita una domanda aperta a tutti i rispondenti, invitati a partecipare ad un secondo focus group anonimo in cambio di una ricompensa economica del valore di 10€ espresso in gift card distribuita dall'e-commerce Amazon. Alla richiesta hanno risposto sedici utenti e, di questi, otto hanno effettivamente preso parte al secondo focus group, organizzato poche settimane dopo la diffusione dell'ultimo questionario. L'analisi esplorativa del terzo sondaggio porta alla creazione di una lista di categorie che derivano dai concetti espressi dagli utenti, fornendo un quadro esaustivo tale da permettere di avanzare ipotesi plausibili su alcune relazioni tra i concetti individuati. Sono identificate un totale di 25 categorie

distinte, elencate nella tabella sottostante in ordine decrescente di frequenza e ripetizione nelle singole sezioni analizzate. L'ordine di lettura e raggruppamento delle categorie è il medesimo delle analisi precedenti ed è illustrato nella tabella seguente.

Tabella 44. Questionario IV - codifica aperta - categorie

1	Sovrapposizione	15	Pornostar
2	Corpo	16	Espressioni erotiche del corpo
3	Fantasie erotiche	17	OnlyFans
4	Soft porn	18	Cosplay
5	Intrattenimento videoludico	19	Tracce
6	Intrattenimento sessuale	20	Sesso
7	Dario Moccia	21	Titty streamer
8	Pornografia	22	Aspetto fisico
9	Interazione quotidiana	23	Volto
10	Vetrina	24	Pubblicità e visibilità
11	Immediata	25	Piattaforme social
12	Sex work	26	

Come dimostrato dall'analisi, i quattro questionari pongono relativa o totale attenzione alle modalità di rappresentazione del corpo e alla sua percezione sia in un contesto intimo e privato che in uno pubblico – e digitale. L'analisi quantitativa a carattere esplorativo termina dunque con la creazione di una lista di categorie assunte dai temi, argomenti e singoli concetti elaborati dagli utenti e suggeriti o menzionati nei sondaggi analizzati. Le categorie riportate emergono dalla codifica aperta elaborata attraverso l'analisi quantitativa: simultaneamente, lo studio dei dati raccolti mediante le analisi di contenuto ed empirica genera altre categorie, simili o distanti da quelle qui riportate e il cui confronto guida la ricerca attraverso una codifica focalizzata e successiva concettualizzazione, costruendo una teoria in quanto insieme di relazioni plausibili tra concetti o gruppi di concetti.

A seguito di una comparazione tra le analisi dei singoli sondaggi, è emerso un totale di 34 categorie differenti, riportate nella seguente tabella secondo un ordine decrescente di presenza e ripetizione nei questionari analizzati – le categorie che si sono ripetute maggiormente appaiono sotto un'unica voce all'inizio della classifica, l'ordine di lettura è dalla prima colonna di sinistra verso destra, dall'alto verso il basso, secondo l'ordine numerico.

Tabella 45. Analisi quantitativa - codifica aperta - categorie

1	Sovrapposizione	13	Soft porn	25	Estetica e cosmesi
2	Corpo	14	Pornografia	26	Pubblicità e visibilità
3	Videogiocatore-spettatore	15	Interazione quotidiana	27	Tracce
4	Dario Moccia	16	Interazione	28	Volto
5	Fantasie erotiche	17	Cosplay	29	Vetrina
6	Community	18	Affetto e sostegno	30	Piattaforme social
7	Intrattenimento sessuale	19	Professione	31	Cam girl
8	Impatto economico	20	Bravura e abilità	32	E-Girl
9	Titty streamer	21	Aspetto fisico	33	Autenticità
10	Sex work	22	Competizione	34	Bellezza
11	Pornostar	23	Sesso		
12	Intrattenimento videoludico	24	Termini e condizioni		

#### “Il corpo in diretta” – analisi qualitativa

Nel contesto dell’applicazione della strategia di ricerca caratteristica dei modelli *Grounded Theory*, il presente studio ha adottato il focus group come terzo strumento di raccolta dati. Questa terza fase di analisi è stata strutturata in due sessioni separate da un anno, coinvolgendo complessivamente diciotto partecipanti distinti. Attraverso la raccolta dati quantitativa, la composizione del gruppo ha aderito al principio del campionamento teorico, contribuendo a consolidare, supportare e rafforzare le categorie che sono emerse come rilevanti ed evocative attraverso l’osservazione partecipante, l’analisi di contenuto e l’indagine esplorativa. Grazie all’ausilio della comparazione costante, il focus group ha consentito alla ricerca di individuare connessioni tra le categorie e di colmare eventuali lacune, mirando a una completa saturazione.

Seguendo la strategia del *Visual Grounded Theory Approach*, lo studio qualitativo dei focus group è stato condotto secondo il modello di analisi tematica. Definiti i temi dell’indagine – emersi da precedenti raccolte dati e critica della letteratura esistente e derivativi della domande di ricerca – nel presente contesto, il compito dell’analisi tematica consiste nel riferire e presentare i temi secondo la trattazione dei partecipanti al focus group. In altre parole, trattasi di scrivere e comunicare i risultati ottenuti, utilizzando i temi come struttura principale dell’analisi; ciò prevede un’introduzione che spiega il contesto, l’obiettivo e il metodo della ricerca; una descrizione e una spiegazione di ciascun tema, con citazioni illustrative dei dati; una discussione che interpreta e valuta i temi in relazione alla letteratura esistente, alla teoria e alle implicazioni; una conclusione che riassume ed evidenzia i

punti principali; la costruzione di categorie basate sull'analisi dei dati. Al fine di agevolare l'inclusione e favorire la libertà di espressione di ogni partecipante, è stata garantito l'anonimato reciproco a tutti i membri del focus group.

Prima della sessione di interviste, sono stati raccolti i dati anagrafici e occupazionali di ogni individuo presente durante la sessione di focus group – in linea con quelli indicati dai rispondenti ai sondaggi. Per entrambi i focus group, l'intervista ha avuto luogo online, attraverso la piattaforma Microsoft Teams, e la privacy di ogni individuo è stata tutelata svolgendo la seduta solo attraverso comunicazione orale e presentandosi con un nome fittizio. Ciascun partecipante è stato contattato personalmente e gli sono state fornite precise istruzioni per collegarsi in diretta, compreso l'accesso alla chiamata, 'uso di un nome fittizio e le modalità per evitare di essere visibili agli altri utenti. D'altra parte, il ricercatore si è presentato con il proprio nome e immagine, assumendo il ruolo di mediatore e conduttore dell'intervista e della discussione tra i partecipanti, sottolineando l'assenza di giudizi di qualsiasi tipo. Entrambi i focus group hanno avuto una durata di 75 minuti, di cui 15 di introduzione e presentazione e 60 di intervista e discussione.

Le sessioni presentano inoltre una suddivisione in due momenti: "domande" e "affermazioni". Nel primo caso, il ricercatore ha posto domande – riprodotte anche su schermo mediante presentazione audiovisiva – ad ogni partecipante, accertandosi di ricevere risposta da tutti; nel secondo caso, il ricercatore ha posizionato affermazione di natura ambigua e contraddittoria sul tavolo virtuale della conversazione, chiedendo ai partecipanti di avviare un dialogo tra di loro relativamente ai temi sottoposti alla loro attenzione. Le domande e le affermazioni così come l'intera struttura dei due focus group sono state esposte in tabelle dedicate nel precedente paragrafo. Di seguito sono riportate le analisi dei due focus group, eseguite individualmente in due momenti diversi della ricerca: entrambi sono stati organizzati allo stesso modo, con l'unica differenza della formulazione di due "affermazioni" – il cui testo non è risultato immediatamente comprensibile – e l'esclusione di una domanda dal secondo focus group – eliminata per non eccedere i limiti di tempo prestabiliti.

#### - Focus group I

Il primo focus group ha avuto luogo al termine della terza raccolta dati quantitativa. Questa, insieme all'analisi di contenuto ha portato alla costruzione e concezione di tre temi chiave, formulati in quanto interpretazione iniziale dei dati e delle categorie emerse, insieme allo studio della presente letteratura accademica, alla ricerca di uno schema di risposte alle domande di ricerca generative della presente indagine. I temi individuati sono i seguenti: la fruizione di Twitch; la rappresentazione e percezione del corpo, la presenza di una sovrapposizione culturale e

performativa. Nel primo caso, gli studi condotti sino a questo punto – in ordine cronologico rispetto al progetto di ricerca formulato nel 2020 – hanno evidenziato da un lato la crescente fruizione della piattaforma Twitch nel contesto italiano e dall’altro le differenti modalità di consumo ad esso associate. L’indagine qualitativa si propone di indagare ulteriormente tali aspetti – precedentemente espressi nel primo capitolo e nell’analisi di contenuto e quantitativa – nell’ottica dell’identificazione di un’identità spettatoriale nuova, tipica della cultura del game live streaming, che presenta habitus e reti sociale determinate. Secondariamente, la ricerca sul tema del corpo e delle forme di rappresentazione e percezione in Twitch ha portato – attraverso i differenti strumenti di raccolta dati – alla percezione ostile della rappresentazione del corpo femminile su Twitch.

Infine, è emersa la possibilità di una sovrapposizione culturale e performativa tra game live streaming e pornografia, che porta all’incontro e lo scontro tra pornosfera e ludosfera. Pertanto, gli interrogativi elaborati – sotto forma di “domande” e “affermazioni” – e i dibattiti avviati nei due focus group mettono in discussione i tre temi sotto molteplici punti di vista. La trattazione, ad opera dei dieci partecipanti del primo focus group è riportata di seguito attingendo alle parole impiegate da ognuno di loro. Come summenzionato, il gruppo di dieci partecipanti anonimi è eterogeneo in termini di dati anagrafici e strutturato come illustrato nella seguente tabella.

Tabella 46. Focus group I - partecipanti

<b>Identificativo</b>	<b>Nome fittizio</b>	<b>Sesso</b>	<b>Età</b>	<b>Occupazione</b>
P1	“Francesco”	M	30-34 anni	lavoratore dipendente
P2	“Ansem”	M	25-29 anni	lavoratore dipendente
P3	“Giusy”	F	20-24 anni	studente
P4	“Kite”	M	30-34 anni	lavoratore dipendente
P5	“Jessika”	F	25-29 anni	lavoratore dipendente
P6	“Jack”	M	25-29 anni	studente
P7	“Bob”	F	30-34 anni	lavoratore dipendente
P8	“Andrea”	M	25-29 anni	lavoratore dipendente
P9	“Luca”	M	25-29 anni	lavoratore dipendente
P10	“Daniele”	M	25-29 anni	lavoratore autonomo

Attraverso la presente tabella è possibile osservare che l’età media dei partecipanti corrisponde a 27 anni, leggermente superiore a quella emersa dall’indagine quantitativa; il 70% degli utenti è di sesso maschile e si definisce come lavoratore dipendente. L’intervista è stata avviata attraverso una

presentazione e introduzione audiovisiva dei temi di indagine a mezzo di slide: i partecipanti sono stati ringraziati per la loro disponibilità e hanno confermato e autorizzato la registrazione audio dell'incontro.<sup>1022</sup> È stata dunque illustrata la struttura dell'intervista. Come summenzionato nel paragrafo dedicato, il focus group ha una durata di 75 minuti, di cui 15 di introduzione e presentazione e 60 di dialogo e discussione. La sessione presenta inoltre una suddivisione in due momenti: “domande” e “affermazioni”. Nel primo caso, il ricercatore pone domande – riprodotte su schermo mediante presentazione audiovisiva – ad ogni partecipante, accertandosi di ricevere risposta da tutti; nel secondo caso, il ricercatore ha posizionato affermazione di natura ambigua e contraddittoria sul tavolo virtuale della conversazione, chiedendo ai partecipanti di avviare un dialogo tra di loro relativamente ai temi sottoposti alla loro attenzione. Sia le “domande” che “affermazioni” sono state elaborate attingendo alle medesime nei questionari, ma procedendo con l'indagine per temi secondo un modello di intervista a imbuto, che combina domande di approfondimento, specifiche e interpretative.<sup>1023</sup>

Il primo interrogativo concerne il rapporto che i partecipanti hanno con Twitch, espresso in termini di frequenza di navigazione e personalità o canali preferiti. P1 e P10 dichiarano di non usufruire più della piattaforma o di interagirvi in maniera sporadica – circa una volta al mese – sottolineandone un uso a scopo informativo nel contesto dell'intrattenimento videoludico. P10 afferma: “l'ho tendenzialmente sempre usato per eventi ufficiali, come campionati di Halo competitivo o eventi come l'E3. Sempre per eventi ufficiali, mai singoli creator.” P2, P3 e P4 hanno un “rapporto di lavoro” con Twitch, lasciando intendere che hanno a che fare col sito in qualità di streamer più che di spettatore.

Per questi la fruizione non è costante e legata all'attività formativa o lavorativa: “da spettatrice uso Twitch un paio di volte a settimana e seguo principalmente streamer che fanno live di studio, dipende dai momenti della mia vita, se sono in sessione d'esami o meno per esempio.” Il rimanente 50% dei partecipanti ha un'esperienza quotidiana della piattaforma, con interessi che spaziano tra il videoludico e la divulgazione; P5 afferma: “Twitch è una delle piattaforme che preferisco e ti direi come frequenza quattro volte a settimana, come fruitrice, non ho mai streammato, seguo per lo più Dario Moccia e il gruppo Tomodachi, in particolare mi piace Lucilla”. L'utente menziona dunque l'interesse per il canale DarioMocciaTwitch e la produzione di contenuti degli streamer a esso

---

<sup>1022</sup> La sessione è stata trascritta a poche ore dalla sua registrazione e riletta molteplici volte a fini di comparazione costante con le altre analisi in corso e di rilevamento di concetti – e categorie – emergenti, annotati prontamente in documenti di promemoria, come previsto dai modelli di analisi *Grounded Theory*.

<sup>1023</sup> Cfr. Kvale S., Brinkmann S., *Interview: Learning the craft of qualitative research interviewing*. SAGE Publications, California, 2009.

associati: di particolare interesse è la menzione di Lucilla “Lucillajiggly” Materazzi, solitamente citata da utenti di sesso maschile, in quanto modella, cosplayer e creatrice di contenuti su OnlyFans. Similmente, P6 dichiara: “Guardo stream di videogiochi, anche io seguo Moccia ma anche Sabaku, PlayerInside ma anche competitivo come Pow3r o Moonryde. Se no l'altra categoria che seguo molto è quella dell'ASMR, e di lì non saprei neanche citarti un canale, perché uno vale l'altro”. Secondo l'intervistato, i canali della categoria ASMR condividono lo stesso stile e le medesime forme di espressione – sociale e performative: alla frase in sé si integra il tono dell'affermazione, ammiccante e riferito a contenuti ambigui e prossimi a quelli trasmessi da *titty streamer*. Pertanto, sin dalle prime domande, di carattere conoscitivo e introduttivo ai temi dell'indagine, emerge l'interesse da parte dei rispondenti alle pratiche che pongono parziale o totale attenzione alla rappresentazione del corpo in diretta. Nonostante ciò, cercando di approfondire il rapporto di fruizione del sito, gli utenti hanno risposto alla seconda domanda – relativa alle modalità di interazione con Twitch – dichiarando di essere spettatori (inter)attivi: “Commento, interagisco e dò l'abbonamento Prime quando disponibile” è stata la risposta condivisa dall'80% degli intervistati. P9 e P10 affermano di non interagire mai. Questi dati, confrontati con quelli emersi dall'analisi quantitativa, portano all'individuazione di un pattern di consumo, che va per la maggiore, tale per cui gli utenti favoriscono pratiche (inter)attive a quelle passive – *lurking*.

A partire dalla terza domanda, l'attenzione si sposta sulla percezione del corpo in diretta. Interrogati circa l'importanza della presenza fisica dello streamer in scena, tutti intervistati denota un alto grado di rilevanza. Secondo gli utenti, la presenza di un'inquadratura primaria o secondaria contenente il corpo – e il volto – del produttore di contenuti aiuta a mantenere alta l'attenzione. Sono riportate di seguito alcune dichiarazioni in merito da parte dei partecipanti: “La presenza fisica in generale comunque mi attira, quindi finisco per selezionare live in cui il corpo di qualcuno c'è”; “Ho provato a guardare stream senza cam ma non ce la faccio proprio”; “seguo streamer che conosco e quindi la presenza fisica diventa per me un elemento di riconoscibilità, vado a guardare ciò che fa la persona che riconosco”. Come emerso dalle precedenti analisi, la presenza corporea dello streamer si traduce per alcuni individui in termini di attrazione e riconoscibilità: due parametri riscontrati anche nel contesto della pornografia, seppure da una minima parte di rispondenti ai sondaggi. La quarta domanda ha visto rispondere gli utenti ad unanimità, quando interrogati circa la conoscenza del fenomeno delle *titty streamer*.<sup>1024</sup>

---

<sup>1024</sup> Alcuni hanno dichiarato di “non conoscerlo con questo nome” e hanno richiesto l'illustrazione dell'etimologia del termine. Una volta spiegata, P6 ha affermato “avevo capito a cosa ti riferivi ma pensavo si dicesse camgirl in generale”. Tale affermazione suggerisce un ulteriore grado di sovrapposizione tra pornografia e game live streaming, rappresentato dai modelli linguistici di riferimento.

Segue dunque un'interrogazione circa gli usi – in termini di frequenza e conoscenza – di contenuti pornografici e piattaforme di sex work. Il 90% degli utenti sostiene di avere un “rapporto sano e quotidiano” con la pornografia, menzionando un uso costante ma diversificato – in termini di contenuti. Solo P7 ha affermato: “Oddio la pornografia so che esiste ma non mi interessa, OnlyFans so che esiste ma non l’ho mai usato e non mi interessa”, identificandosi come l’unico utente in tutte e tre le fasi di indagini ad essersi dimostrato del tutto contrario alla pornografia in generale.<sup>1025</sup> Alla conseguente e ultima interrogazione circa la rilevanza della rappresentazione del corpo in contesti pornografici – fatta eccezione per P7 – gli utenti sostengono di ritenerla “Molto importante, se non la cosa più importante”.

L'affermazione di P1 è convalidata da gli altri otto utenti, con un'integrazione da parte di P2 e P3: “Per me il/la performer rappresenta un modello di fantasia, quindi cercando un contenuto che rispecchia la fantasia che agogno sì il corpo del performer è molto importante”. I due utenti sottolineano dunque una modalità di rappresentazione e percezione del corpo in quanto fantasia erotica, per cui il piacere di consumo di un dato contenuto pornografico è soggetto all'identità – carnale, figurata e ideale – del corpo riprodotto su schermo. Appare nuovamente rilevante il tema delle fantasie erotiche individuato nell'analisi di contenuto e conservato nello studio quantitativo, per cui il corpo di streamer e performer è dotato di un'aura di desiderio *fantastico* che stimola l'immaginazione – e i potenziali interessi sessuali – degli spettatori.

Conclusa l'interrogazione diretta ai singoli partecipanti, si entra nel contesto del dibattito *tout court*, sollecitato da affermazioni ambigue e provocatorie esposte agli utenti. La prima di queste – “Twitch presenta tracce di pornografia” – ha portato ad una conversazione in cui sono state condivise esperienze percettive comuni e che ha visto gli utenti che si sono espressi concordare ad unanimità. P8 è stato il primo a prendere parola, asserendo che “sì, assolutamente secondo me, presenta tracce di pornografia in termini quasi di mercificazione del corpo”. A tale dichiarazione ha risposto P2: “sì Twitch non è un sito pornografico ma presenta dei rimasugli, delle espressioni, e manifestazioni che sono un'emanazione indiretta della pornografia”.

P9 si è inserito affermando che “sì. La parola “tracce” è la parola chiave, perché si tratta di questo ed è un fenomeno cresciuto negli ultimi anni forse grazie anche all'arrivo di OnlyFans, sono due mondi molto più aderenti su tanti aspetti”. I tre interventi riportati illustrano un contesto di percezione di Twitch come un ecosistema macchiato e contaminato da un altro, teoricamente e

---

<sup>1025</sup> Il contributo di P7 all'intervista è stato considerato di relativa importanza, poiché alla fine della fase di “domande”, ha smesso di parlare e non è mai intervenuta in nessun momento di dibattito successivo.

generalmente percepito come distante – dal videogioco e dai suoi paratesti. Il dibattito ha inoltre visto l'uso di termini chiave emersi dall'analisi quantitativa, come afferma P6:

Anche secondo me esistono tracce, chiamiamole *softporn*, e il caso titty streamer ne è la prova. Ma si vede anche nel caso di streamer più normali, per lo più di sesso femminile che, per motivi di pubblico, cercano di sfruttare le zone grigie di Twitch senza violare il regolamento. Un esempio lampante è di quelle streamer che giocano a Warzone e sono praticamente nude, ti chiedi perché, ma il motivo è molto semplice e questo è solo uno di mille esempi che si possono fare.

Senza fare nomi specifici, P6 illustra uno scenario noto al ricercatore e agli altri partecipanti coinvolti, che porta la conversazione ad indirizzarsi con toni ostili verso la piattaforma e azienda Twitch, ritenuta l'unica responsabile della possibile sovrapposizione teorizzata. P3 e P10 ritengono che il sito “chiuda un occhio” sulla produzione di questi contenuti, poiché coinvolgono “streamer che comunque portano molti soldi all'azienda, che la tollera [la pornografia] se non addirittura implicitamente la incentiva e la favorisce”. L'interazione relativa alla prima “affermazione” si conclude con una condivisione del pensiero di P5, dimostratasi sin da subito molto aperta alla comprensione di contesti pornografici, che ritiene la presenza di tracce di pornografia su Twitch “una cosa normale, ormai la pornografia è una roba che vediamo tutti i giorni e non mi sembra una cosa negativa ecco.” Se da un lato il parallelismo e la contaminazione tra game live streaming e pornografia può portare alla critica nei confronti del sito fonte primario di tale ibridazione, è anche vero che il consumo è costante, come dimostrato tanto dall'analisi quantitativa, quanto dai casi di studio di Chechik e Amouranth: una vera ostilità nei confronti del sito – generata dalla presenza di streamer di questo tipo – porterebbe logicamente ad un abbandono di quelle aree – e categorie – presidiate da contenuti ambigui. Nonostante ciò, come suggerisce P5, la pornografia, o meglio, la pornosfera, risulta in una costante e sempre più evidente espansione che, andando oltre i contesti di produzione e fruizione di contenuti per adulti, approda sulla piattaforma Twitch, e focalizza l'attenzione sul corpo – degli streamer e degli spettatori.

La seconda affermazione entra nel dettaglio di tale espansione, suggerendo che è giusto atteggiarsi in modo provocante su Twitch per avere più pubblico.<sup>1026</sup> Diversamente dalle analisi quantitative

---

<sup>1026</sup> Affermazione basata sui dati raccolti nell'indagine quantitativa del terzo questionario, in cui l'82,6% degli utenti si definisce completamente in disaccordo con la scelta di atteggiarsi in modo provocante e provocatorio su Twitch, ritenendo che tale pratica abbia come scopo “attirare un maggior numero di utenti” (89,6%).

che, attraverso misurazione su scala di Likert hanno prodotto un dissenso generale rispetto alle intenzioni corpore live di *titty streamer*, gli intervistati si sono trovati d'accordo con l'affermazione. P6 è il primo a prendere parola e afferma:

Allora, per quanto mi riguarda è una cosa che non condivido ma dico che è giusto perché fintanto che lo streamer è un lavoro e io lo riconosco come tale, se la piattaforma lo permette e se il pubblico porta guadagni allo streamer in qualche modo, non mi sento di giudicare chi fa una cosa del genere per guadagnare di più. Piuttosto non donoe non seguio, penserei di buttare i soldi, ma finché portano guadagni loro fanno bene, dovrebbe essere la piattaforma e regolarsi o il pubblico.

Tale affermazione suggerisce dunque che è possibile giustificare atteggiamenti e comportamenti considerati negativi, ambigui o ostili nella maggioranza dei casi, se si considera tale pratica come un'attività professionale il cui fine ultimo è la generazione di guadagni economici. P5 risponde suggerendo che l'attività delle *titty streamer* o di qualunque streamer privo di etichetta che produca contenuti sul confine tra ludico e sessuale è solo “un modo in mezzo a milioni ed è giusto che qualcuno ne scelga uno come questo in cui si sente più libero di esprimere se stesso. Se la pornografia ormai è sdoganata, e lo è, una piattaforma vale l'altra per me”.

Il punto di P5 ruota nuovamente intorno all'espansione – considerata definitiva – della pornosfera in aree limitrofe e correlate. Sotto questo punto di vista, la professione di streamer equivale a quella di sex worker, concependo la produzione di contenuti videoludici in diretta come contaminata e sovrapponibile a quella di matrice sessuale o pornografica. P3, P2 e P10 si trovano d'accordo con l'affermazione ma la ritengono formulata male, in riferimento all'impiego del termine giusto, che per i tre partecipanti si presenta come “estremamente relativo.

Per me il concetto di “giusto” è molto relativo. Non la ritengo una cosa giusta nel senso che non lo farei ma lo trovo giusto anche se dipende dalla persona, dai valori, dal carattere, ricordando che abbiamo comunque a che fare in questo contesto con la costruzione di un personaggio che non necessariamente coincide con la persona che ci è dietro. Magari una persona ha altri valori ma si presenta in modo provocante e provocatorio semplicemente per guadagnare, perché è comunque sempre un lavoro.

Nonostante la critica mossa all'affermazione da un punto di vista semantico, le conclusioni a cui arrivano gli utenti sono le medesime: se lo scopo è guadagnare, allora la pratica è giustificata. Il dialogo si sposta dunque su un argomento affine e consequenziale: la possibilità, da parte di Twitch, di contaminare l'industria pornografica e le pratiche di sex work. P2 distingue due forme di contaminazione e si focalizza sul rapporto tra Twitch e sex work sostenendo che la piattaforma di game live streaming si definisce in quanto soluzione crossmediale per la creazione di contenuti diversificati e dinamici. In tal senso, Twitch è considerabile in quanto ecosistema ibrido da un punto di vista performativo – data la co-abitazione di streamer, sex worker sotto la definizione generica di *performer* – culturale – considerato dunque il consumo parallelo e analogo che avviene in termini di contenuti videoludici e pornografici o *softporn* – sciale – data la condivisione delle medesime audience – e tecnologico – come dimostrato dalle risposte successive del presente dibattito. Tali considerazioni incontrano le dichiarazioni degli utenti; P4 afferma che “sicuramente ci sono siti di camming che hanno preso spunto da funzionalità di Twitch”, P8 sostiene che “Twitch è un'altra vetrina per follower e per diversificare il portafoglio tra piattaforme, sicuramente una streamer che fa porno guadagna di più di una pornstar non di punta di un qualsiasi studio” e P3 integra con “contribuisco dicendo che tra questi personaggi c'è fluidità tra le varie piattaforme, un esempio è Maria Sofia Federico che dalla televisione è passata a Twitch e poi al porno vero oppure l'esempio del percorso inverso invece di Valentina Nappi”. Gli spunti emersi durante la conversazione – in cui sono nominate streamer ritrovate anche nella raccolta dati quantitativa, porta ad una conclusione condivisa ed espressa da P10:

Per molti aspetti vedo Twitch come una specie di fase intermedia di chi *gioca* a fare il sex worker senza esporsi fino in fondo, senza arrivare al contenuto pornografico vero e proprio, che poi avviene in una piattaforma altra. Twitch è un ottimo territorio di passaggio prima di arrivare al sex work vero e proprio, quello esplicito.

Ciò che emerge dal dibattito è dunque la presenza di molteplici parallelismi, correlazioni e forme di sovrapposizione tecnologica, sociale, culturale e performativa tra pratiche di sex work, pornografia *tout court* e game live streaming nell'unico spazio digitale di Twitch, considerato come un “territorio di passaggio”, ovvero un una soluzione crossmediale in cui la performance in diretta – e la conseguente trasmissione di contenuti – afferma la presenza di spazi, persone e culture del tutto ibride.

La quarta e ultima “affermazione” proposta nella prima sessione di focus group si propone a sostegno del processo inverso rispetto a quello appena descritto – per cui l’industria pornografica e le pratiche di sex work contaminano Twitch. Il dibattito è stato breve poiché ha visto un’immediata concisione delle opinioni dei dieci partecipanti, la cui opinione è racchiusa in una singola affermazione di P8: “il flusso è molto più in questa direzione che in quella inversa, ovvero tutto accade su Twitch. Usata come vetrina come dicevo prima ma anche come spazio pornografico softporn per gli stessi motivi di diversificazione e creazione contenuti dinamici.”

La conclusione a cui arriva il dibattito vede dunque Twitch come piattaforma centrale nell’attuale panorama audiovisivo, capace di incrociare contenuti (video)ludici e sessuali: l’intera esistenza umana è riprodotta in maniera dettagliata su Internet e offerta come nuovo spazio sociale dove trascorrere sempre più tempo; il successo – economico e non – è assicurato dalla grande libertà d’azione di cui il *giocatore* – categoria che racchiude tanto lo streamer, il performer e sex worker e lo spettatore – dispone e che dà una sensazione di dominio totale. È possibile ricondurre tale stato a quella che Jean Baudrillard definisce “fase video”: secondo il filosofo francese il video si presenta come “schermo di rifrazione estatica che non ha più niente dell’immagine, della scena o della teatralità tradizionale, che non serve affatto a *giocare* o a contemplarsi, ma a *essere innestato su se stesso*”.<sup>1027</sup> Integrando alle parole dei dieci partecipanti quelle di Baudrillard è possibile considerare Twitch come uno spazio schermico che invita a superare la distanza tra l’osservatore e la scena per immergersi – emotivamente e fisicamente – al suo interno.

La sessione di focus group si conclude con un’ultima domanda inerente il futuro della piattaforma Twitch così come percepito e ipotizzabile dagli intervistati – nei termini dei temi trattati. Le risposte portano all’individuazione di tre concetti chiave: la stasi, il guadagno e la geografia. P2 e P1 sostengono infatti che le possibilità di incrementare o ridurre la produzione di contenuti incentrati su performance corporee su Twitch sia strettamente legata alla localizzazione del servizio e le relative politiche:

in questo senso e dipende dal singolo paese. Magari in Italia arriverà un movimento di cattolici di destra che dirà che lo streaming e le titty streamer sono cose sbagliate e Twitch per mantenere una reputazione in Italia bannerà quei contenuti o magari metteranno il limite di registrazione o di accesso al sito in termini di età come ha fatto TikTok

---

<sup>1027</sup> Cfr. Baudrillard J., *Lo scambio simbolico e la morte*, Feltrinelli Editore, Milano, 2015, p. 41.

L'affermazione sottolinea una riflessione singolare riguardo alle dinamiche culturali e alle possibili influenze sociali generate e incorporate dalla piattaforma Twitch. Il concetto chiave qui è l'idea che le valutazioni morali e sociali variano da paese a paese e che queste potrebbero influenzare le politiche e le regolamentazioni del sito di game live streaming. In particolare, l'esempio italiano suggerisce la possibilità che un movimento politico-religioso possa emergere e contestare apertamente i contenuti di streaming considerati "inappropriato".<sup>1028</sup> Secondo gli intervistati, un dibattito di questo tipo può condurre a un'azione da parte di Twitch per adeguarsi alle norme culturali e sociali prevalenti. In questi termini, dalle tre analisi qui eseguite nel contesto del *Visual Grounded Theory Approach* si deduce che la piattaforma deve trovare un equilibrio tra la libertà di espressione degli streamer e la necessità di fornire un ambiente sicuro e rispettoso per tutti gli utenti, inclusi i più giovani.

L'esempio di TikTok – citato nell'affermazione di P1 – è pertinente, poiché dimostra come le piattaforme possano introdurre restrizioni d'età o altre misure per evitare l'accesso a contenuti potenzialmente inappropriati da parte dei minori. Inoltre, l'affermazione – così come altri estratti di dichiarazione di partecipanti riportate precedentemente – suggerisce che le piattaforme di streaming come Twitch non operano in un vuoto sociale, ma sono parte integrante della società: sono soggette a influenze culturali, normative e valori morali che possono contaminare il modo in cui sono gestiti i contenuti e le identità dei creatori. Alla luce di ciò, le decisioni prese da Twitch riguardo alla regolamentazione dei contenuti avranno un impatto diretto nell'imminente futuro del sito, sia sul suo pubblico che sulla sua reputazione in diverse comunità nazionali. Secondariamente, P3 suggerisce che l'attuale *momentum* di Twitch, nei termini dei temi trattati nel dibattito, equivale a un periodo di stasi: "credo che siamo proprio in una fase di stasi, nel senso che al netto di grandi cambiamenti nella policy della piattaforma, continueranno a rimanere questi contenuti, ogni tanto

---

<sup>1028</sup> La riflessione di P1 rileva un collegamento con il caso mediatico dei "bambini di Pornhub": durante l'estate 2020 alcuni movimenti religiosi conservatori americani hanno evidenziato – a mezzo di manifestazioni e atti di cyber-revolt – come le aziende alle spalle di siti pornografici di ampio utilizzo non si preoccupassero di come i contenuti distribuiti nelle piattaforme violassero i principi morali e legislativi di alcune categorie di persone. In particolare, l'articolo di Nicholas Kristof "The Children of Pornhub" ha preso di mira il noto sito pornografico poiché gran parte dei contenuti presenti erano stati distribuiti in modo non consensuale rispetto alle persone riprodotte nei video, evidenziando come si trattasse in larga parte di minorenni – sia di sesso maschile che di sesso femminile. In seguito alle manifestazioni dei gruppi politico-religiosi e della pubblicazione dell'articolo, Mastercard e Visa, le società che gestiscono i più grandi circuiti di carte di credito al mondo, hanno interrotto i loro rapporti con MindGeek, la società che controlla Pornhub. Inoltre, il sito canadese ha visto una completa ristrutturazione con la rimozione di milioni di video amatoriali. Cfr. McKee A., Lumby C., "Pornhub, child sexual abuse materials and anti-pornography campaigning", *Porn Studies*, vol. 9, n. 4, 2022, pp. 464-476.

quelli che cercano di spingersi oltre il limite saranno bannati”. Alle sue parole si aggiungono quelle di P8 e P5; quest’ultima afferma:

condivido gli altri commenti, non immagino che possa cambiare qualcosa ma se ci saranno cambiamenti comunque interesseranno anche la comunicazione digitale in generale, e anche gli altri social, che vanno di pari passo. Al momento questi fenomeni rimangono una buona onda da cavalcare, quindi non penso cambierà niente.

Le dinamiche di moderazione e controllo dei contenuti rappresentano un tema centrale in questo contesto. Nonostante possano verificarsi episodi di divieti per chi tenta di oltrepassare i limiti accettati dalla piattaforma, secondo gli intervistati Twitch manterrà la sua identità ibrida attuale. In particolare, la riflessione suggerita da P5 riguarda l’eventualità che il sito possa modificare radicalmente la sua policy per includere contenuti esplicitamente pornografici: in tal senso, gli utenti suggeriscono che ciò non è probabile, a meno che non sia già in atto una tendenza simile su altre piattaforme sociali e che la decisione di Twitch sia consequenziale.

Questa prospettiva sottolinea la volontà della piattaforma di – tentare di – preservare il suo settore di interesse attuale e la sua identità orientata verso il gioco video e l’interazione tra creatori e spettatori. Tuttavia, come sottolineato in molteplici analisi, la possibilità di evoluzioni future non può essere completamente esclusa, specialmente considerando i mutamenti e le innovazioni che si verificano costantemente nell’ambito delle piattaforme digitali e dei contenuti online. Inoltre, la stasi contenutistica di Twitch è percepita come l’unica soluzione all’eventuale perdita economica del sito, generata dall’integrazione o incrementazione di contenuti considerati inopportuni. P4 condivide le opinioni degli altri intervistati ma focalizza l’attenzione sulle dinamiche economiche soggiacenti all’ecosistema Twitch:

Secondo me per un bel po’ resterà così la situazione. Tornare indietro e rimuovere questi contenuti sarebbe un suicidio economico, perdita di soldi importante. Allo stesso tempo però non possono aumentare la quantità e qualità dei contenuti pornografici e softporn perché ne risentirebbe troppo. Quindi decisamente rimarrà così per un po’ la situazione.

A tali affermazione si integra quella di P10, che per tutto il dibattito è rimasto fermo sulle sue opinioni di carattere economico legate al sito:

Alla fine tutto dipende dai sistemi economici alle spalle delle aziende, finché è tollerata e fa guadagnare allora ben venga. Poi visto che i monopoli piacciono alle elite, se domani il signor Bezos vuole aprire un sito dedicato a una sua versione di OnlyFans, allora forse quei contenuti di Twitch spariranno e si sposteranno da un'altra parte. Dipende tutto dai soldi.

Entrambe le affermazioni riflettono una visione critica e ponderata sulla situazione sociale, culturale e performativa attuale di Twitch. Gli intervistati suggeriscono che questa situazione potrebbe persistere per un periodo considerevole. L'eliminazione e rimozione repentina di tali contenuti potrebbe causare una significativa perdita di introiti per la piattaforma, evidenziando il delicato equilibrio tra la regolamentazione dei contenuti e le esigenze economiche dell'azienda alle spalle del sito – Amazon Inc – per cui una svolta radicale potrebbe comportare conseguenze negative dal punto di vista finanziario. Allo stesso tempo, gli intervistati rilevano il rischio di un aumento eccessivo dei contenuti a sfondo erotico o pornografico. Questa prospettiva solleva il problema della reputazione e dell'immagine della piattaforma, oltre alle possibili reazioni negative da parte delle comunità di spettatori: un incremento indiscriminato di contenuti di questa natura potrebbe danneggiare l'immagine pubblica di Twitch e alienare alcuni segmenti di pubblico.

Infine, si riporta il commento di P6, che

Penso che su Twitch ci sarà una liberalizzazione del porno, perché a livello mediatico si sta andando ormai da un punto di vista sessuale verso una sempre maggiore liberalizzazione, si sta piuttosto diventando *snowflake* verso l'impiego di altri termini o di rendere tabù temi o argomenti che possono risultare offensivi verso determinate categorie o etnie. Sembra che del sesso non gliene freggi più niente a nessuno. Quindi se i contenuti di questo tipo aumenteranno o la contaminazione sarà più evidente non sarò sorpreso. Poi certo, il discorso torna sempre a quello economico per cui Twitch è quello che è perché ha alle spalle Amazon ma se no, senza il circolo monetario del sito, con i vari vantaggi di Prime e Prime Gaming, non esisterebbe. Penso che Twitch se diventerà restrittivo lo sarà per altre cose, come il word-banning, o il gambling, o il razzismo e la xenofobia. Ma il sesso e il porno sarà liberalizzato, staremo a vedere.

L'affermazione conclusiva del dibattito prospetta la possibilità di una liberalizzazione di contenuti pornografici su Twitch e richiama l'attenzione su un'evoluzione potenziale nella cultura mediatica

contemporanea – già in corso secondo P6 –, in cui l’approccio alla sessualità e ai contenuti erotico/sessuali sta subendo un processo di ridefinizione. L’osservazione riguardo all’orientamento sempre più aperto nei confronti dell’esplorazione dei contenuti sessuali, associato a un atteggiamento crescente di sfida nei confronti delle tradizionali norme sociali e culturali imposte dal sito e promosse dall’attuale società mediale, solleva considerazioni interessanti in merito alla censura, alla regolamentazione e alle preferenze dell’audience. In tal senso, l’idea di una maggiore liberalizzazione dei contenuti sessuali su piattaforme come Twitch può essere compresa nel contesto di un panorama mediatico in cui la sessualità, un tempo considerata un argomento tabù, sta emergendo come parte di una conversazione più aperta e accessibile, come dimostrato dall’espansione della pornosfera menzionata nella letteratura accademica e delle analisi di contenuto e quantitativa.

L’attuale clima di progressismo e inclusività influisce sulla percezione della sessualità nei media, spingendo verso una rappresentazione più franca e diretta delle tematiche legate al corpo e alla sessualità.<sup>1029</sup> Tuttavia, va notato che il processo di liberalizzazione non è privo di sfide. L’equilibrio tra la promozione della libertà di espressione e la protezione degli utenti, in particolare i minori, è un aspetto cruciale: l’approccio a questo processo deve tener conto delle norme sociali e delle linee guida esistenti, in modo da evitare di incorrere in contenuti che possano risultare offensivi o dannosi. La proposta di una maggiore apertura alla rappresentazione del sesso e dei contenuti sessuali su piattaforme come Twitch riflette in definitiva una tendenza più ampia all’evoluzione delle norme culturali e sociali.

Secondo i tre temi portanti dell’intervista di gruppo, la conclusione a cui arriva il dibattito condiviso nel focus group è la fruizione di Twitch porta all’individuazione di una nuova tipologia di spettatore interattivo, la cui interazione presenta caratteristiche ludiche; il corpo è oggetto di attrazione, tale per cui la sua presenza in scena durante la trasmissione in diretta è considerata necessaria; parimenti, il corpo è percepito come un testo performativo capace di introdurre contenuti inappropriati, che nel corso del tempo si sono affermati come parte rilevante del motore che muove la piattaforma in termini economici e per cui sia la potenziale assenza che espansione è percepita come una minaccia.

Infine, il dibattito sottolinea la presenza di una sovrapposizione tra pratiche produttive, dinamiche percettive e meccaniche performative nel territorio crossmediale di Twitch.

---

<sup>1029</sup> Attingendo nuovamente alle parole di Jean Baudrillard, “La sessualità stessa è in qualche modo superata come modo di espressione – anche se è ostentata ovunque, non ha più il tempo di materializzarsi in rapporti umani e amorosi, si volatilizza nella promiscuità di ogni istante, nella molteplicità di contatti più effimeri”. Cfr. Baudrillard J., *America*, SE Editore, Milano, 2000.

I tre temi, affrontati anche in altre analisi precedenti, sono stati maggiormente integrati nel quarto e ultimo sondaggio a mezzo di domande specifiche, evidenziate nello studio quantitativo dedicato nel paragrafo precedente. Come summenzionato, questo ha raccolto le adesioni di altri partecipanti al secondo focus group, la cui sessione di dibattito ha consentito di saturare completamente le categorie emerse sinora. In particolare, per quanto concerne il focus group di luglio 2022, le categorie emerse sono riportate nella seguente tabella, secondo i medesimi ordini di lettura e disposizione delle codifiche precedenti.

Tabella 47. Focus group I - codifica aperta - categorie

1	Fruizione di Twitch	13	Soft porn
2	Corpo	14	Pornografia
3	Sovrapposizione culturale e performativa	15	Interazione quotidiana
4	Videogiocatore-spettatore	12	Intrattenimento quotidiano
5	Fantasie erotiche	13	Attrazione
6	Dario Moccia	14	Cosplay
7	Community	15	Stasi
8	Impatto economico	16	Geografia
9	Fantasie erotiche	17	Vetrina
10	Sex work	18	Fase video
11	Riconoscibilità		

#### - Focus group II

Il secondo focus group è stato condotto al completamento della quarta fase di raccolta dati quantitativa, nel rispetto dei principi metodologici del campionamento teorico. La struttura dell'intervista semi-strutturata di gruppo è stata mantenuta, con l'obiettivo di indagare ulteriormente le dinamiche emerse dalla fase quantitativa attraverso un'interazione più approfondita. Tre temi chiave precedentemente identificati sono stati affrontati, fornendo un contesto di base per le discussioni: questi sono stati ulteriormente esplorati attraverso la medesima serie di "domande" e "affermazioni" specifiche, al fine di promuovere un dialogo strutturato e coeso tra i partecipanti. Inoltre, è stata aggiunta una domanda conclusiva che ha ampliato il quadro di indagine. Tuttavia, va notato che l'analisi di questa domanda, come esaminato in dettaglio nelle prossime pagine, non ha portato a conclusioni definitive o alla saturazione delle categorie emerse. Tale risultato suggerisce la

complessità delle dinamiche coinvolte, e la distanza esistente tra consumatori e produttori di contenuti dentro e fuori all’ecosistema di Twitch.

Gli interrogativi formulati e i dibattiti instaurati nei due focus group pongono in esame i tre temi da varie prospettive. L’analisi della seconda sessione, condotta con l’apporto di otto partecipanti anonimi, presenta una trattazione che si basa sulle espressioni verbali individuate in ciascuna delle loro argomentazioni. Analogamente all’approccio precedentemente adottato, il gruppo di partecipanti si caratterizza per la sua eterogeneità in termini demografici, seguendo la struttura descritta tabella riportata di seguito.

Tabella 46. Focus group I - partecipanti-1

<b>Identificativo</b>	<b>Nome fittizio</b>	<b>Sesso</b>	<b>Età</b>	<b>Occupazione</b>
<b>P1</b>	“Beppo”	M	25-29 anni	lav. dipendente
<b>P2</b>	“Giulo”	M	25-29 anni	lav. dipendente
<b>P3</b>	“Lord”	M	25-29 anni	lav. autonomo
<b>P4</b>	“Dary”	M	20-24 anni	studente
<b>P5</b>	“Yuma”	F	20-24 anni	studente
<b>P6</b>	“Erba”	M	30-34 anni	lav. dipendente
<b>P7</b>	“Massi”	M	30-34 anni	lav. dipendente
<b>P8</b>	“Ciat”	F	16-19 anni	studente

Attraverso la presente tabella è possibile osservare che l’età media dei partecipanti corrisponde a 25 anni, in linea con la media emersa dall’indagine quantitativa e di poco inferiore a quella del precedente focus group; il 75% degli utenti è di sesso maschile e la maggior parte di questi si definisce come lavoratore dipendente.

Illustrata la struttura dell’incontro – con durata di 75 minuti, di cui 15 di introduzione e presentazione e 60 di dialogo e discussione –, la configurazione dell’intervista – precisando la distinzione in “domande” e “affermazioni” trasmesse a mezzo di supporto audiovisivo –, e convalidate le autorizzazioni alla registrazione audio, è stato possibile avviare la conversazione. Il primo interrogativo concerne nuovamente il rapporto che i partecipanti hanno con Twitch, espresso in termini di frequenza di navigazione e personalità o canali preferiti. Fatta eccezione per P8, la fruizione generale del sito è evidentemente calata: la maggior parte degli intervistati fa riferimento a un momento di “forte consumo” in periodo pandemico e post-pandemico e ad una perdita di interesse conseguita con l’avanzamento professionale e formativo. In particolare, P4 afferma:

““Fino ad un anno fa lo usavo anche 5 giorni a settimana e almeno una volta al giorno, adesso più saltuariamente. Come streamer seguivo per lo più italiani, come Dario Moccia, Il Maseo.”

Come precedentemente menzionato nel quadro di analisi quantitativa, si potrebbe considerare come dato di fatto che, considerando gli spazi di distribuzione degli strumenti di raccolta dati, Moccia emerge come un elemento costante. Tuttavia, è fondamentale sottolineare che le comunità digitali sono intrinsecamente caratterizzate da flussi in continua evoluzione: il semplice riconoscimento da parte di un utente della figura di Moccia e della sua presenza sul canale Twitch non implica automaticamente un impegno nell'atto di fruizione dei suoi contenuti. L'interazione e la partecipazione negli ambienti digitali sono influenzate da una serie di variabili complesse, che vanno oltre la mera conoscenza di un individuo o di un contenuto.

La fruizione attiva di contenuti richiede un connubio di elementi, come l'interesse personale, la rilevanza del contenuto proposto, la relazione con il creatore di contenuti e altri fattori che delineano una narrazione complessa e articolata di come le community interagiscono con il mondo digitale. Il concetto di evoluzione costante delle comunità digitali è in linea con il carattere dinamico delle piattaforme online e la mutevolezza dei gusti e delle preferenze degli utenti.<sup>1030</sup> P7 sostiene di non essere più uno spettatore di Twitch ma di continuare a fruirne a mezzo di YouTube. È il primo caso in cui un utente menziona la piattaforma intendendone un uso a mezzo di pratiche di *freebooting*. P2, P5, P6 si definiscono streamer a tutti gli effetti, attivi più nella produzione e condivisione che nella fruizione di contenuti: “Un tempo lo usavo più frequentemente da spettatore, adesso ho un canale che condivido con gli amici e che uso per streammare ogni tanto. Prima prevalentemente seguivo professionisti di eSports, con focus sul videogioco DOTA II.”

Anche i partecipanti rimanenti, quando interrogati affermano di fruire di contenuti videoludici, con particolare interesse a eventi divulgativi, festival e competizioni. Tra questi, P8 integra alla sua esperienza anche l'impiego costante di Twitch come alternativa televisiva:

Il mio rapporto con Twitch è abbastanza intenso. Navigo sul sito quasi quotidianamente per seguire quei due o tre streamer preferiti, per lo più italiani e quasi gli stessi di P4, aggiungo Homyatol. Mi piace comunque scoprire nuovi contenuti e guardo per lo più gaming e Just Chatting, tenendo le stream in sottofondo per compagnia come si fa con la televisione.

---

<sup>1030</sup> Cfr. Schneider N., De Filippi P., Frey S., Tan J.Z., Zhang A.X., “Modular politics: Toward a governance layer for online communities”, *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, vol. 5, n. 1, 2021, pp.1-26.

L'affermazione evidenzia l'evoluzione del ruolo di Twitch come piattaforma di intrattenimento, non limitandosi più alla sola fruizione di contenuti videoludici ma espandendosi verso l'inclusione di una vasta gamma di argomenti. P8 sottolinea il proprio interesse nei contenuti di gioco video e di categoria "Just Chatting", suggerendo la volontà di trascorrere il tempo sulla piattaforma a fini di ascolto e coinvolgimento in conversazioni informali.

Questo fenomeno riflette un cambiamento nelle abitudini di fruizione dei nuovi media, in cui la piattaforma Twitch si trasforma in uno spazio sociale online simile alla televisione tradizionale, ma con la peculiarità di permettere un coinvolgimento più diretto e interattivo – come illustrato nel primo capitolo. L'intervistato menziona di lasciare le live in sottofondo per compagnia, un comportamento che richiama l'idea di creare un ambiente familiare o di amicizia virtuale, simile a quando si lascia accesa la televisione per avere "compagnia" in background.

Tale comportamento può essere interpretato come una risposta alle crescenti esigenze di connessione sociale e di presenza virtuale, specialmente in un'epoca in cui il distanziamento sociale è diventato un aspetto fondamentale della vita quotidiana. In tal senso, è messa in luce la capacità della piattaforma di adattarsi alle mutevoli esigenze degli utenti e di offrire un'ampia varietà di contenuti che soddisfino le diverse dimensioni dell'interazione umana.

Tale interazione è oggetto di indagine della seconda domanda del focus group: il 90% degli intervistati si trova a favore dell'interattività generata dal sito, commentando, donando e abbonandosi a determinati canali Twitch. Rispondendo alla domanda, P8 integra le motivazioni che la spingono a interagire costantemente:

Sì, sono socialmente attiva. Mi piace interagire con la live e gli streamer via chat, condivido le mie reazioni, faccio domande, partecipo alle discussioni con gli altri utenti, cerco insomma di rendere la cosa più coinvolgente sia per lo streamer che sta lavorando sia per me che se no mi annoio.

Condividere reazioni, porsi domande e partecipare alle discussioni sottolinea la volontà dell'utente di non essere un semplice fruitore passivo, ma di essere coinvolto attivamente nell'esperienza di visione attraverso le meccaniche ludiche integrate da Twitch. Ciò contribuisce a creare un senso di comunità nello spazio di streaming, poiché gli spettatori si sentono coinvolti in una conversazione avviata non solo con lo streamer, ma anche con gli altri membri del pubblico. In particolare, secondo P8 la ricerca di coinvolgimento può essere vista come un modo per contrastare eventuali sentimenti di noia o di disinteresse: l'interazione aggiunge un elemento di dinamicità e

imprevedibilità all'esperienza di visione, contribuendo a mantenere alta l'attenzione e l'interesse nel contenuto trasmesso. Quello della noia è un concetto emerso anche in fase di analisi quantitativa in merito alle motivazioni che spingono al consumo di contenuti pornografici.

In un recente studio condotto dai ricercatori britannici Moynihan, Igou, e van Tilburg, le implicazioni psicologiche e sociali della noia, come concetto multidimensionale, possono influenzare la scelta di rivolgersi a tale tipo di contenuti sessuali: “la noia potrebbe rappresentare una spinta a cercare stimoli alternativi e coinvolgenti, portando gli individui a esplorare nuove esperienze attraverso i contenuti pornografici come modo per rompere la routine e cercare una forma di eccitazione e gratificazione”.<sup>1031</sup> P2 è l'unico intervistato che dichiara di non essere mai stato coinvolto in nessun modo nelle modalità di interazione promosse da Twitch fatta eccezione per contesti in cui prevale l'umorismo: “Io sono quello che si definisce un *lurker*, sono molto invisibile. Ma talvolta se seguo streamer ironiche o insomma memetiche, mi piace partecipare spammando emote come PepeFrog e altro.” L'utente si autodefinisce come *lurker*, termine esplorato nel primo capitolo e che denota una tipologia di individuo che partecipa in modo passivo alle trasmissioni in live streaming, senza interagire attivamente con i contenuti o con la community. Tuttavia, P2 sottolinea una peculiarità interessante: quando segue streamer le cui personalità e contenuti presentano un tono ironico, si sente attratto a partecipare in modo più attivo inviando emote specifiche come “PepeFrog”. Questo rappresenta un caso di transizione da una partecipazione passiva a una partecipazione più attiva, benché ancora anonima. Inoltre, la scelta di utilizzare emote specifiche può essere considerata come una forma di linguaggio visuale nella community di un dato canale Twitch: le emote sono simboliche e identificative di determinate reazioni o concetti espressi nella piattaforma.

Proseguendo con la sezione di “domande” dell'intervista, l'attenzione si sposta sull'importanza della presenza fisica dello streamer in scena. Argomentando in maniera differente emerge un parere unilaterale da parte degli utenti che ritengono la presenza corporea del creatore di contenuti una necessità per la diretta su Twitch. In particolare, P7 suggerisce che in assenza del corpo, la voce ricopra un ruolo essenziale: “Io do più importanza alla voce e al tono di voce e all'uso delle parole. In generale preferisco ci sia una presenza fisica, con mimica del volto ma dipende anche dal contenuto.” Nel terzo questionario il concetto di voce è emerso come interesse alternativo alle categorie di “personalità”, “professionalità”, “aspetto fisico” e “qualità tecnica” proprie degli streamer. Questa è stata selezionata dal 10% dei partecipanti, indicando una fruizione che si discosta

---

<sup>1031</sup> Moynihan A.B., Igou E.R., van Tilburg W.A., “Pornography consumption as existential escape from boredom”, *Personality and Individual Differences*, vol. 198, 2022.

dal visivo a favore di una componente unicamente sonora. Tale modalità di consumo è riconducibile a una fruizione passiva e di sfondo, come suggerisce P8 nella domanda introduttiva. Alla dichiarazione di P7, P2 osserva che quel tipo di fruizione è inappropriato per una piattaforma di condivisione audiovisiva in diretta e si presta meglio ad altri media come l'ascolto musicale o i podcast: "Per me è molto importante perché se sto su Twitch voglio vedere la faccia di chi streama, altrimenti mi ascolto un podcast. Mi interessa tanto il contenuto riprodotto quanto la persona con le sue reazioni fisionomiche, le espressioni facciali e la prossemica."

Questo punto di vista sottolinea la centralità dell'interazione visiva nell'ambito delle piattaforme di streaming: la scelta di dedicarsi a contenuti audiovisivi in diretta anziché a podcast riflette la volontà di sperimentare una connessione più immediata e coinvolgente con il creatore di contenuti. P2 esprime il desiderio di cogliere non solo il contenuto informativo o ludico, ma anche le reazioni e le espressioni dello streamer, sottolineando come l'interazione faccia a faccia, mediata dalla piattaforma digitale, giochi un ruolo determinante nella creazione di una connessione autentica tra gli utenti e i creatori.

In particolare, l'importanza data alle espressioni facciali e alla prossemica dimostra come gli aspetti di comunicazione non verbale siano ritenuti elementi significativi nell'esperienza di fruizione. Dato l'interesse per la presenza fisica e corporea dei creatori di contenuti, il dialogo è stato interrotto a favore di un'integrazione nel dibattito del fenomeno delle *titty streamer*. Tutti gli intervistati hanno affermato di conoscere il fenomeno, dichiarandosi a favore in quanto fruitore – sono i casi di P4 e P7. In particolare, P2 afferma di conoscere approfonditamente il fenomeno e di ritenere le *titty streamer* creatrici di contenuti che "vanno a rivendicare le pratiche di sex work su Twitch". Prima di approfondire le motivazioni che spingono l'utente a tali affermazioni sono indagate le modalità di consumo e relazione con la pornografia – e la conoscenza della piattaforma OnlyFans. Fatta eccezione per P7 che sostiene di non fare uso di contenuti pornografici a causa del proprio lavoro, il gruppo di utenti consuma pornografia con continuità quotidianamente.

In tal senso, l'affermazione di P1 – "Ormai posso parlare di dipendenza dalla pornografia, considererei almeno 5 volte su 7 per la frequenza di uso del porno online e OnlyFans certo, chi non lo conosce?" – evidenzia un rapporto con la sessualità digitale scontato e popolare, al punto da dare per certa la conoscenza della piattaforma di sex work – effettivamente conosciuta da tutti gli intervistati. P8 approfondisce le modalità di consumo di contenuti erotici evidenziando un punto di incontro tra questi e OnlyFans:

Faccio un uso quotidiano del porno ma non sempre per masturbarmi, a volte anche solo per guardare cose a caso, anche io su Telegram o Discord. Conosco OnlyFans e devo dire che non uso siti come PornHub ma cerco i leaks di modelle di OnlyFans, magari anche streamer sui vari canali Telegram e Discord.

La dinamica illustrata dall'utente richiama l'attenzione sull'ampiezza e la diversificazione degli scopi per cui tali contenuti sono cercati e fruiti. P8 menziona l'utilizzo di piattaforme sociali quali Telegram e Discord, mettendo in evidenza la diffusione di canali alternativi attraverso i quali si può accedere a materiale pornografico la cui distribuzione è filtrata da termini di accesso (economici e non). Questa pratica suggerisce una tendenza a cercare fonti di contenuti che si discostino dalle piattaforme tradizionali, in cerca di un'esperienza di fruizione personalizzata o specifica. L'utente menziona una pratica che coinvolge la ricerca di "leaks" – vale a dire di contenuti sfuggiti alla proprietà del creatore e divulgati illecitamente – di performer di OnlyFans o streamer/sex worker che possono essere individuati attraverso piattaforme come Telegram e Discord. Tale pratica riflette una tendenza più ampia di ricerca di contenuti autentici o meno filtrati, forse in risposta alla crescente commercializzazione dell'industria pornografica.

Il dibattito inerente la domanda successiva – circa la rilevanza della presenza fisica di performer in contesti pornografici – ha previsto l'integrazione di una seconda interrogazione, non premeditata, in risposta ai dubbi di P2. Egli sostiene che "è importante la presenza fisica ma deve essere vera, non stereotipata perché se no mi perde di significato". Considerato il tono dubbio e interrogativo con cui ha risposto, è stata integrata la seguente domanda: "nel caso di OnlyFans la percezione che ne hai è di contenuti spontanei o costruiti?". P2 ha nuovamente risposto titubante, consentendo l'intervento di P3 che ha chiarificato il parere condiviso da entrambi:

Mi trovo in linea con P2. A parte la preferenza per l'amatoriale, dipende dalla qualità. La presenza intera ha il suo motivo per me, non è sempre necessaria se il contenuto è di qualità. Su OnlyFans ormai è tutto costruito, anche l'amatoriale che è fintamente più vero, è un autoinganno, che non presenta la patina del film pornografico. Di ormai reale forse è rimasto il discorso del revenge porn, ma lì si entra in un altro ambito credo."

Nonostante l'idea di autenticità attribuita ai contenuti amatoriali, si può sostenere che nel contesto di OnlyFans, si tratti di un processo di costruzione dell'immagine che risponde alle aspettative degli spettatori e che per P3 risulta come finto. La ricerca dell'attrattiva e dell'engagement degli utenti

influisce inevitabilmente sulla selezione, l'editing e la presentazione dei contenuti, rientrando in una logica di strategia comunicativa che caratterizza anche la produzione di contenuti più convenzionali, portando a una produzione in serie e non realmente autentica.<sup>1032</sup> Il riferimento al “revenge porn” – questione non approfondita nel focus group – introduce una riflessione sull'etica e le dinamiche di potere nelle piattaforme digitali, in quanto fenomeno che pone in evidenza le complesse interazioni tra privacy, consenso e condivisione di contenuti sessuali online. La presenza fisica in scena è ritenuta un aspetto rilevante da tutto il gruppo di intervistati. In relazione a tale tema si riportano le parole di P8, che introduce ulteriori concetti condivisi dagli altri utenti: “Per me è fondamentale. Anche perché come dicevo, usando un tipo di pornografia pirata se possiamo dire, che è verticale con contenuti e performer specifici, mi piace dare un volto e una voce a quelle persone, saperle riconoscerle su internet, proprio come gli streamer o gli influencer”.

Emergono nuovamente i concetti di riconoscibilità e attrazione nei confronti di figure il cui ruolo vede una sovrapposizione tra forme di fruizione e rappresentazione differenti.

Terminata la sezione di “domande”, è introdotta la parte di “affermazioni” ambigue e provocatorie già integrate al primo focus group. I feedback e le risposte ricevute hanno aperto una discussione più accesa e lunga rispetto al caso precedente, che ha portato il focus group a durare quindici minuti in più rispetto ai tempi prestabiliti, con il favore di tutti i partecipanti. Come sarà possibile osservare in conclusione dell'analisi tematica, i concetti che emergono collaborano alla saturazione delle categorie emerse durante la prima intervista di gruppo, integrando nuovi concetti, frutto di una costante evoluzione di Twitch e degli ecosistemi ad essa associati. È di seguito riportato lo scambio avvenuto tra P2, P4 e P5 relativamente alla prima “affermazione” mostrata a schermo:

(P2) È più una questione di spazi e di utenti. Se un utente segue streamer di un certo tipo, come Dario Moccia o Il Masseo dicevamo prima, difficilmente appare tra gli streamer consigliati una pornstar come la Nappi che gioca a Final Fantasy XV. Delle tracce ci sono ma secondo me non sono evidenti a Twitch (in quanto azienda e piattaforma) sono degli effetti collaterali, di alcuni comportamenti impropri che si approfittano del sito.

(P4) Scusa se intervengo ma voglio collegarmi subito a questa cosa che hai detto. Secondo me invece Twitch ci marcia sopra a questo discorso, e per un periodo se ne è

---

<sup>1032</sup> In tal senso, si rammenta che la gestione di molti profili OnlyFans è delegata ad agenzie manageriali, per cui l'interazione che avviene via chat tra creatore e fruitore è fittizia e *immaginaria*.

proprio approfittato a livello economico. Per dirti io che seguo gente che fa videogiochi, qualche mese fa [Inverno 2022] ho scoperto il fenomeno delle *titty streamer* perché Twitch stesso me la consigliava tra i canali correlati. Visto che Twitch funziona anche privilegiando quegli streamer che hanno più pubblico, mi trovavo in homepage figure come Amouranth in piscina magari anche a giocare ma dandomi proprio l'idea che fosse una cosa inopportuna, ipocrita e sbagliata. Quindi Twitch se ne approfitta.

(P5) Posso intervenire? Sono molto d'accordo che ci siano tracce di pornografia su Twitch ma voglio anche dare un'insight femminile di streamer: mi ricordo che molti nel pubblico mi incentivavano a “mostrare un paio di tette” per aumentare il pubblico e guardare di più. Io la buttavo sul ridere dicendo che volevo fare Twitch per fare soldi e quindi mi sembra che questo per le donne sia l'unico modo di guadagnare sul sito. Arrivavano commenti molesti in chat anche se non mi vestivo in modo inopportuno. Direi che forse, generalizzando, l'aspettativa dell'utente medio su Twitch, del tutto implicita è di aspettarsi contenuti quasi sessuali dalle ragazze streamer.

Il dialogo tra i tre utenti avvalorava le definizioni dei tre temi di indagine così come dimostrato dalle analisi precedenti ma aggiungendo elementi e concetti nuovi. In primo luogo, relativamente alla piattaforma, è riconosciuta una modalità di primo accesso con contenuti softporn mediante l'algoritmo di correlazione dei contenuti proprio della piattaforma che, come sostiene P4, incoraggia gli utenti a fruire di quei contenuti che presentano un numero sempre maggiore di spettatori.

I termini di visibilità generano dunque caratteri economici, per cui l'aspettativa dell'utente medio su Twitch, caratterizzata in modo implicito, sembra orientata verso l'anticipazione di contenuti con connotazioni fortemente suggestive – di natura sessuale – provenienti dalle streamer di sesso femminile. Questa prospettiva si collega a un insieme di dinamiche culturali e sociali più ampie che hanno contribuito a plasmare le percezioni e le aspettative degli utenti nei confronti delle piattaforme di streaming, in particolare di Twitch. Ciò richiama l'attenzione sulla costruzione del ruolo di genere nell'ambiente digitale.

La società contemporanea è intrisa da rappresentazioni culturali e stereotipi che influenzano la percezione delle identità di genere e dei ruoli associati. Queste rappresentazioni sono state trasferite anche nelle piattaforme di streaming, dove le aspettative degli utenti si riflettono nelle attività dei creatori di contenuti. In particolare, l'aspettativa implicita suggerita nel dibattito può essere

interpretata come una manifestazione del fenomeno dell'iper-sessualizzazione, in cui la sessualità è enfatizzata o sfruttata in modo eccessivo a fini di attrazione e visibilità. In questo contesto, l'aspettativa di contenuti con connotazioni sessuali da parte delle streamer femminili potrebbe essere considerata come una risposta alla mercificazione del corpo e alla promozione della sessualità come un mezzo per attirare l'attenzione e aumentare la base di follower. Il dialogo tra i partecipanti si concentra dunque sulle conseguenze sociali delle dinamiche di guadagno economico della piattaforma, a scapito di streamer e pubblico.

P3 afferma in merito che “il famoso utente medio diventa un misogino bastardo senza alcun motivo reale, ma per il fatto che la piattaforma lo abitua a un certo comportamento” e alle sue parole si associano quelle di P7 secondo cui la misoginia va di pari passo con ideali fortemente di destra in senso politico, che fanno la doppia morale ‘questa è brava perché mostra le tette’, mentre non si dice di uomini che fanno soldi su Twitch perché bravi a far casino o comunque a non essere videogiocatori modello”. Secondo gli utenti, nel contesto di una sovrapposizione tra game live streaming e pornografia emerge la tendenza a focalizzarsi sul sesso femminile in ottica pienamente patriarcale.

Ciò rispecchia un fenomeno intrinsecamente radicato nell'ambito dei media e della cultura: tale tendenza riflette chiaramente una prospettiva influenzata dai paradigmi patriarcali, denotando una persistente disuguaglianza di genere e un'asimmetria di rappresentazione, in cui il punto di vista maschile tende a dominare e a plasmare l'immaginario sociale. Questa enfasi eccessiva non solo limita la rappresentazione delle donne a ruoli stereotipati e sessualizzati, ma contribuisce anche a rinforzare la perpetuazione dei ruoli di genere tradizionali e della gerarchia patriarcale. La ripetuta attenzione verso il sesso femminile, spesso frammentato in forme oggettificate, serve da veicolo per l'esercizio del controllo e del potere maschile sulla sessualità e l'identità delle donne anche – e soprattutto – in un contesto videoludico come quello di Twitch.

La conversazione in corso tra i partecipanti è continuata naturalmente nel momento in cui è stata proposta a schermo la seconda affermazione, che vede l'atteggiarsi in modo provocante su Twitch come un comportamento corretto. Le risposte e il conseguente dibattito solleva riflessioni pressoché identiche a quelle emerse nel primo focus group: i partecipanti considerano “giusto” un comportamento del genere con un'accezione relativa, tenendo in considerazione che Twitch è una piattaforma “pensata per altri contenuti e per un pubblico anche di bambini”. Le principali preoccupazioni riguardano nuovamente il target di spettatori del sito; P6 e P5 affermano – rispettivamente:

Per me non è giusto, nonostante capisca che funziona. Non lo trovo giusto perché Twitch è una piattaforma in cui circolano tante persone di età diverse, persino anche bambini che ne fanno un uso quotidiano. Lasciando stare il discorso dei genitori che non lo sanno eccetera, però comunque la piattaforma nasce per streammare videogiochi, se vuoi farlo in modo provocante mostrando le tette ci sono altri siti dove andare, anche per pubblicizzarti poi il tuo OnlyFans perché è quello che ormai succede su Twitch.

Difficile dire che sia giusto, ma dipende da che personaggio pubblico si vuole costruire. E ora che c'è a quanto pare la categoria VM18, ci sta che se limiti i contenuti decidi di comportarti e atteggiarti in un certo modo. Ci sono comunque atteggiamenti provocanti più velati, anche mettere un reggiseno push-up è provocante ma non VM18. Bisognerebbe avere coscienza che Twitch è usata da tutte le età.

Entrambe le affermazioni richiamano l'attenzione sulla nascita e lo scopo iniziale di Twitch come piattaforma dedicata allo streaming di contenuti gioco video. Tuttavia, è evidente ormai la presenza di pratiche che sembrano discostarsi dall'obiettivo originario di Twitch, che integrano la trasmissione videoludica con un'immagine del corpo dello/a streamer provocante o sessualizzata, talvolta accompagnata dalla promozione di servizi di sex work come OnlyFans. Secondo i due intervistati l'ibridazione tra contenuti videoludici e elementi di natura sessuale o provocante è nociva per la piattaforma in termini di pubblico e accesso a quei contenuti.<sup>1033</sup>

Tale minaccia è percepita nonostante l'implementazione di un "categoria" vietata ai minori di diciotto anni: come illustrato nel primo paragrafo del presente capitolo, quello del VM18 è considerabile un filtro inefficace, poiché chiede unicamente conferma all'utente della propria maggiore età, senza restrizioni o limiti di accesso, traducendosi unicamente in uno scaricamento di responsabilità da parte del sito/azienda nel momento in cui un utente di minore età entra in contatto con contenuti inappropriati o inopportuni. nel contesto di discussione e analisi, emerge un ulteriore aspetto che fino a questo momento non è stato oggetto di osservazione. Tale elemento è introdotto attraverso l'intervento di P2, il quale cerca di immergersi nelle prospettive e nelle motivazioni di una *titty streamer* al fine di giustificarne l'attività svolta su Twitch.

---

<sup>1033</sup> A questo punto dello studio è possibile sostenere che il fenomeno può riflettere sia il mutamento delle aspettative del pubblico che l'adattamento degli streamer ai gusti degli spettatori, suggerendo che le pratiche di promozione personale e la commercializzazione delle esperienze online siano diventate sempre più interconnesse nel panorama digitale e della singola piattaforma Twitch.

la pornstar che streama un videogioco non le rende la fama che ha già per i porno, ma il fatto che io possa vederla in un nuovo contesto, molto vicino al mio, perché gioco anche io, la rende un'esperienza più intima, non in senso strettamente sessuale. Ed è un po' il discorso che porta alla nascita di OnlyFans, fatti anche dalle stesse pornstar, di cui si trovano i video gratuitamente in rete, per cui mi chiedo perché dovrei pagare per altri contenuti, ma il discorso è ancora questo di creare una nuova intimità, più personale e privata, perché solo mia.

Nel contesto di impiego di Twitch come spazio crossmediale, nel contesto delle pornstar-streamer l'aspetto cruciale di questa situazione non sembra essere tanto la mera acquisizione di ulteriore notorietà, quanto piuttosto il processo di ri-contestualizzazione dell'immagine dell'attrice in una nuova piattaforma. Le parole di P2, associate e ricondotte a studi precedenti e contemporanei illustrati nei capitoli precedenti, sostengono che lo spostamento di contesto sembra creare un canale attraverso il quale 'utente sviluppa una connessione più intima con la figura della pornstar: questo legame non è esclusivamente orientato verso il lato sessuale dell'immagine della persona in questione, ma piuttosto verso la condivisione di un interesse comune, come il videogioco, per cui la condivisione di questa passione genera un'interazione profonda tra spettatore e pornstar-streamer, che va al di là dei confini della sua notorietà pornografica. L'intervistato suggerisce inoltre che tale fenomeno può essere ricondotto alla crescita di piattaforme come OnlyFans, che sono state adottate anche da figure note nell'industria pornografica *tout court*. Nuovamente e similmente, il contesto di OnlyFans, come quello di Twitch, offre opportunità di accesso a contenuti più personali e riservati, a pagamento, che promuovono una sensazione di intimità e vicinanza con le personalità coinvolte – l'interazione mediata da queste piattaforme non è più definita solo da un pubblico di massa, ma si spinge verso un'esperienza più individuale e personalizzata.

Le riflessioni emerse dal dibattito generato dalla seconda affermazione sono espansive quando agli intervistati è chiesto di discutere relativamente al potenziale impatto di Twitch sull'industria pornografica. L'opinione comune in questo contesto è che la piattaforma di game live streaming abbia decretato la costruzione e affermazione di servizi di sex work, da un punto di vista tecnologico e performativo. In tal senso, emerge nuovamente il concetto di "vetrina", per cui Twitch è considerato un luogo di mostrazione e promozione corporea, dove "gli utenti entrano in contatto ed empatizzare con queste figure". La quarta affermazione, strutturata come il contrario della terza – atta ad avvalorare la teoria secondo cui l'industria pornografica e le pratiche di sex work hanno un

impatto su Twitch – ha portato all’affermazione di parole chiave che hanno poi strutturato in quanto temi l’intera ricerca. In particolare, P2 afferma che:

Esattamente per gli stessi motivi che dicevo prima, quindi la sex worker o pornostar di turno si pubblicizza su vari siti con diversi layer di esposizione: gioca su Twitch, crea contenuti privati e unici su OnlyFans e presenta i video classici su ModelHub di PornHub. Magari “impatto” è un termine improprio, direi più “commistione”, “sovrapposizione”, “contagio”, comunque qualcosa di più sottile.

Nel contesto dell’evoluzione dei media digitali e della sempre più ampia adozione di piattaforme multiple da parte di sex worker e pornostar, secondo P2 e altri intervistati, emerge una dinamica complessa di pubblicità e promozione. Come precedentemente evidenziato, questa pratica si caratterizza per la presenza di strati multipli di esposizione, attraverso i quali le professioniste dell’industria del sesso cercano di massimizzare la loro visibilità e raggiungere diverse fasce di pubblico. L’approccio strategico alla promozione di sé stesse si fonda sull’impiego di piattaforme diverse, ognuna con il proprio contesto e la propria audience: trattasi di una strategia che si basa sulla comprensione del fatto che il pubblico online è diversificato e distribuito su molteplici canali. Il termine impatto risulta dunque inappropriato secondo alcuni intervistati, concepito come impreciso nel descrivere questa complessa relazione tra diverse piattaforme:<sup>1034</sup> le sex worker e le pornostar adottano una strategia di commistione, sovrapposizione e contagio attraverso l’impiego combinato di piattaforme come Twitch, OnlyFans e ModelHub.<sup>1035</sup>

A conclusione del dibattito, P7 afferma che “però l’impatto c’è sicuramente stato, proprio nel senso del termine, per quanto riguarda il numero di visualizzazioni, di abbonati su Twitch. Anche l’annuncio della sezione VM18 ha avuto un impatto su Twitch.” Le parole dell’utente sottolineano l’effettiva influenza che la promozione e la presenza di sex worker e pornostar su diverse piattaforme ha avuto sul panorama mediatico digitale, particolarmente su Twitch. L’ “impatto” menzionato nella dichiarazione non è soltanto un termine astratto, ma si traduce concretamente in un aumento significativo del numero di visualizzazioni e di abbonati su Twitch, denotando una reale

---

<sup>1034</sup> Invece, termini come “commistione”, “sovrapposizione” e “contagio” risultano più adeguati nel descrivere il modo in cui le professioniste dell’industria del sesso si presentano al pubblico online. Questi concetti implicano un’integrazione intenzionale e una diffusione sinergica delle proprie attività attraverso diverse piattaforme.

<sup>1035</sup> ModelHub è una piattaforma per modelle e modelli amatoriali in cui condividere e vendere contenuti esclusivi per adulti. Parte integrante del sito PornHub, il sito per adulti più grande del mondo, è impiegata per acquistare video, seguire i performer preferiti sostenere i creatori indipendenti. Cfr. Rodeschini S., “New standards of respectability in contemporary pornography: Pornhub’s corporate communication”, *Porn Studies*, vol. 8, n. 1, 2021, pp. 76-91.

influenza sulla dinamica di fruizione dei contenuti online. L'aumento delle visualizzazioni e degli abbonamenti è indicativo del fatto che la strategia adottata ha attecchito con successo tra gli spettatori, dimostrando un vero e proprio "impatto" sulla loro partecipazione e sulle loro interazioni nell'ecosistema di Twitch. Inoltre, l'introduzione di una sezione VM18 su Twitch ha ulteriormente rafforzato questa percezione. La creazione di una sezione dedicata a contenuti per adulti ha destato l'attenzione dei fruitori e ha avuto un'incidenza tangibile sulla piattaforma. Tale annuncio, attraverso la creazione di uno spazio specifico per contenuti di natura sessuale e soft porn, ha riconosciuto in modo ufficiale l'esistenza di questo tipo di contenuti nell'ambiente digitale di Twitch, catalizzando l'attenzione del pubblico e contribuendo alla creazione di un terreno più fertile per la nascita di dinamiche di consumo e interazione legate a contenuti di natura sessuale.

L'analisi empirica si conclude con due domande relative al futuro della piattaforma e alla potenziale possibilità di intervistare una *titty streamer*. Nel primo caso, la domanda posta è la medesima dell'indagine precedente; nel secondo, nell'ottica di una conclusione dello studio di natura mista avviato a mezzo del *Visual Grounded Theory Approach*, è stato considerato necessario entrare in contatto con streamer attive su Twitch come OnlyFans al fine di integrare un contributo qualitativo dal punto di vista di chi crea i contenuti. Purtroppo, non vi è stata possibilità di intervistare alcuna *titty streamer*, sebbene queste siano state contattate in diversi momenti dei tre anni di ricerca, attraverso molteplici mezzi. Pertanto, la seconda domanda qui riportata presenta risposte e feedback inutili per la prosecuzione della ricerca. Per quanto concerne la prima domanda, invece, emergono temi rilevanti che vanno a saturare le categorie e aprono a riflessioni conclusive per l'intera ricerca. In particolare, P4, il primo a prendere parola, sostiene che:

Secondo me, se vogliono attirare più inserzionisti possibili legati al mondo gaming, Twitch sarà costretta ad abbandonare la nuova sezione VM18 o comunque tutto ciò che è legato al *titty streaming* e a contenuti provocanti. È anche vero che la pornografia attira, ha un suo pubblico che ormai coincide con quello standard di Twitch. Quindi si vedrà anche a livello di backlash, di fenomeni, di dibattiti. In ogni caso piattaforme emergenti come Kick ne approfitteranno, come già ne sta approfittando per quanto riguarda i contenuti di gambling.

In un primo momento di dibattito, la soluzione proposta dagli intervistati vede una rimozione e scomparsa di contenuti ambigui o inappropriati da Twitch, in seguito a potenziali fenomeni di contraccolpo mediatico. Sebbene non tutti siano fruitori quotidiani della piattaforma, emerge dalla

sessione di focus group una certa esperienza con l'evoluzione del contesto digitale del live streaming promosso da Twitch che porta alla menzione della neonata piattaforma concorrente Kick.<sup>1036</sup> Inoltre, la convergenza di pubblico tra pornografia e Twitch indica una sovrapposizione delle audience, con conseguenti impatti sulle dinamiche e sui dibattiti circostanti, fenomeno che potrebbe innescare nell'immediato futuro reazioni contrapposte, sia nelle community stesse sia nella sfera pubblica più ampia. La similitudine tra il pubblico della pornografia e quello di Twitch potrebbe tradursi in una potenziale condivisione di interessi e preferenze.

Tuttavia, tale sovrapposizione potrebbe anche generare conflitti di valori e discussioni in merito alla natura dei contenuti che vengono fruiti e promossi sulle piattaforme. Tali dibattiti potrebbero riguardare questioni etiche, morali e sociali legate alla presenza della pornografia su una piattaforma originariamente dedicata allo streaming di videogiochi. La connessione tra contenuti di diverse categorie, pur potenzialmente controversa, potrebbe dunque creare nuove opportunità commerciali e di espressione mediatica. Il parere di P5 entra in contrasto con quello finora analizzato e suggerisce che Twitch possa nel tempo sviluppare una sezione ad hoc dedicata a contenuti sessuali.

Secondo me a un certo punto Twitch creerà un secondo sito unicamente VM18, portando allo stream di veri e propri contenuti pornografici, incentivando performer interessante a quell'ambito specifico a inserirsi in questa nuova fascia di mercato e di pubblico. Magari con campagne pubblicitarie mirate, separando le due sfere, videogiochi e pornografia, negli interessi del pubblico che non vuole o non deve vedere questi contenuti.

Dalla sua affermazione e dalle convalide ricevute dagli altri utenti, si evince la possibilità che Twitch crei una sezione dedicata ai contenuti pornografici ripetendo la segmentazione di mercato che ha coinvolto originariamente Justin.tv, per cui Twitch.tv corrisponde(va) alla sezione dedicata al gioco video, appendice che ha raggiunto poi maggior successo. Questa proiezione sembra implicare una suddivisione netta tra le due categorie di contenuti, gioco video e pornografia, al fine di garantire una migliore esperienza agli utenti che desiderano mantenere una separazione tra tali sfere.

---

<sup>1036</sup> Summenzionata in precedenza in questo capitolo, l'indagine del sito è rimandata alle conclusioni del presente elaborato.

La concezione di un secondo sito dedicato esclusivamente a contenuti pornografici rappresenterebbe una risposta strategica alla crescente richiesta di contenuti di natura sessuale commissionati e sovrapposti a quelli di matrice videoludica, rispondendo alle esigenze di un pubblico eterogeneo, consentendo agli utenti di scegliere autonomamente se fruire di contenuti pornografici o meno. Tuttavia, la creazione di un secondo sito VM18 richiederebbe un'organizzazione complessa per garantire una separazione efficace dei contenuti e dei pubblici di riferimento. Inoltre, dovrebbero essere affrontate le sfide legate alla regolamentazione dei contenuti pornografici online e alla protezione dei minori. La prospettiva di un sito separato solleva anche la questione della percezione pubblica dell'immagine di Twitch come piattaforma di streaming.

L'associazione di un secondo sito esclusivamente a contenuti per adulti potrebbe influenzare la percezione dell'intera piattaforma e potrebbe essere oggetto di discussione nella comunità e del settore dei media. P6 evidenzia come il fenomeno delle *titty streamer* debba essere separato da quelle streamer femminili che sono genuinamente interessate al gioco video e alla trasmissione in diretta di contenuti videoludici.

C'è anche da distinguere casi eccezionali a livello mediatico e culturale come il discorso detto prima delle pornostar che si mettono a fare videogiochi su Twitch, rispetto a soggetti come Amouranth che si mettono in bikini a leccare microfoni nelle posizioni più disparate possibili. Sono discorsi da separare

Si delineano due aspetti distinti che richiedono un'analisi differenziata: da un lato, la pratica per cui pornostar si avvicinano al mondo dei videogiochi attraverso piattaforme come Twitch, e dall'altro, il caso di Amouranth e di streamer analoghe. La distinzione tra questi due discorsi risiede nella natura delle attività svolte dai soggetti coinvolti e nei contesti specifici in cui queste si manifestano. Nel primo caso, le pornostar che si cimentano nel mondo dei videogiochi su Twitch stanno attraversando una transizione professionale da un settore a un altro, cercando nuovi modi di interagire con il pubblico e di promuovere la loro immagine – un esempio di adattamento delle proprie competenze e interessi a nuove opportunità mediatiche, nelle quali si generano nuovi modi di coinvolgimento e interazione.

Secondariamente, il caso di Amouranth solleva una diversa serie di questioni legate alla presentazione visiva e alla rappresentazione di sé: un determinato abbigliamento, atteggiamento così come l'esecuzione di azioni suggestive possono essere considerati come strategie atte a catturare l'attenzione del pubblico attraverso l'uso di un'immagine a cavallo tra sessualità e

(video)ludica. Questo solleva riflessioni più ampie sulla rappresentazione del corpo e sulla costruzione dell'immagine pubblica, nonché sull'interazione tra contenuti sessualizzati e piattaforme di intrattenimento. A concludere il dibattito, P6 interviene nuovamente, sottolineando il valore del discorso economico in quanto tale e affermando che “il porno paga, e finché saranno maggiori i soldi che porta alle aziende come Twitch, rispetto ai problemi che crea, non vedo motivo di cambiare o sovvertire il sistema, sia dal basso che dall'alto”.

Questo punto di vista riflette una prospettiva pragmatica che considera il rapporto tra il mondo della pornografia e le piattaforme di streaming alla luce dell'equilibrio tra benefici finanziari e implicazioni etiche. La prioritizzazione del profitto economico, come sottolineato nella dichiarazione, suggerisce che le aziende, inclusa Twitch, potrebbero essere inclini a mantenere una posizione di accettazione verso i contenuti di natura pornografica, fintanto che questi generano profitti consistenti. Questa prospettiva pone in luce una dinamica economica in cui il mercato e i flussi finanziari influenzano le decisioni delle piattaforme di streaming: la ragione principale che sta alla base di questa posizione è l'idea che, finché il guadagno finanziario supera i potenziali problemi derivanti dalla presenza di contenuti pornografici, il sistema attuale continuerà ad essere sostenuto.

La seconda sessione di focus group termina con la seconda domanda conclusiva, relativa a potenziali interrogativi da condividere con una *titty streamer*, nell'ottica di comprenderne i comportamenti e le azioni su Twitch. La domanda nasce proprio con lo scopo di un'effettiva intervista, ponendosi l'obiettivo di raccogliere suggestioni di domande emerse dai fruitori diretti o indiretti dei contenuti oggetto di dibattito. Le risposte sono state molteplici e del tutto eterogenee: P3 sarebbe interessato a comprendere la presenza di tali streamer su Twitch, se determinata da termini di economia, visibilità o altro; P2 avvierebbe un dialogo di natura informale circa l'identità della persona alle spalle del personaggio mediatico; P5 indagherebbe gli interessi videoludici e sessuali delle *titty streamer*. Successive considerazioni conclusive evidenziano la precarietà dell'attività generali di *titty streamer* e P6 condivide l'ultima riflessione dell'intervista, integrando in un'unica dichiarazione i tre temi strutturanti.

È chiaro che una *titty streamer* attira di più, in termini di donazioni, abbonati e pubblico in generale, è una cosa risaputa, testata direi, che anche non sei eccezionale a livello di intrattenimento, mostrare un po' di corpo attira di più le persone. Non vuol dire comunque essere ai primi posti in termini di successo, della piattaforma dove comunque ci sono ancora maschi che giocano se non sbaglio. Però comunque tra un ragazzo e una

ragazza incapaci entrambi di intrattenere, basta che la ragazza si mostri fisicamente un pochino e avrà più successo automaticamente.

Il fatto che la pratica delle *titty streamer* attiri più pubblico e finanziamenti – nonostante il livello di intrattenimento possa non essere eccezionale – sottolinea la complessa interazione tra aspetti di intrattenimento e elementi visivi suggestivi, implicando che la presenza di contenuti sessuali impliciti – ed espliciti – può superare il valore intrinseco dell'intrattenimento offerto dagli streamer stessi. Tuttavia, va notato che tale pratica non garantisce necessariamente il successo in termini di classifiche di popolarità sulla piattaforma: Twitch è un ambiente diversificato in cui una varietà di contenuti e stili di intrattenimento attira diverse tipologie di pubblico.

Le prestazioni di successo variano in base a molteplici fattori, tra cui la qualità dell'intrattenimento, la personalità dello streamer, la connessione con il pubblico e l'uso di elementi visivi suggestivi. In conclusione, la riflessione relativa all'attrattiva delle *titty streamer* solleva questioni complesse sul rapporto tra intrattenimento, attrazione fisica e partecipazione del pubblico, evidenziando la complessità delle dinamiche che si sviluppano sulle piattaforme di streaming, dove fattori diversi influenzano la popolarità e il successo degli streamer.

L'approfondimento delle tematiche in questione attraverso diverse fasi di analisi ha fornito spunti preziosi per comprendere la complessità dell'interazione tra gli utenti e la piattaforma Twitch. L'indagine, articolata in un percorso non lineare ma piuttosto circolare, fondato sui principi di simultaneità e comparazione costante, rivela un quadro articolato delle dinamiche culturali e sociali che caratterizzano il consumo di contenuti su questa piattaforma. Inizialmente, l'analisi si è concentrata sulla crescente fruizione di Twitch nel contesto italiano: i dati rivelano un aumento significativo di utenti che si rivolgono a questa piattaforma per il game live streaming. Tuttavia, ciò che è emerso in modo particolarmente rilevante è l'evidenziazione delle diverse modalità di consumo ad esso associate.

Mentre alcuni utenti si concentrano sull'esperienza di gioco video, altri dedicano il loro interesse a elementi sociali, culturali ed estetici, portando alla formulazione dell'ipotesi che la cultura del game live streaming stia delineando una nuova identità spettatoriale, un habitus specifico caratterizzato da abitudini e reti sociali distinte.

L'indagine quantitativa, in particolare, si è proposta di sondare questa identità emergente. Attraverso un approccio orientato alla comprensione dei significati e delle motivazioni degli spettatori, si delineano le peculiarità dell'esperienza di fruizione su Twitch. L'analisi ha preso in considerazione non solo gli aspetti tecnici del gioco video, ma anche le interazioni sociali, l'immersione nella

cultura videoludica e la costruzione di comunità virtuali. La terza fase di analisi – qualitativa – si è proposta di arricchire il quadro complessivo attraverso una prospettiva più sfumata e profonda, consentendo una comprensione più approfondita delle motivazioni che spingono gli spettatori a partecipare in modo attivo a questa piattaforma. In particolare, l’analisi ha confermato la percezione ostile e ambigua della rappresentazione del corpo femminile su Twitch: dimostrando che molti partecipanti percepiscono questa rappresentazione come inappropriata e problematica, sollevando questioni cruciali riguardo all’immagine dei corpi e alla loro rappresentazione in contesti di intrattenimento digitale. Infine, un aspetto di notevole rilevanza è la prospettiva di sovrapposizione culturale e performativa tra game live streaming e pornografia.

L’emergere di questa possibilità segnala un’intreccio complesso tra sfere apparentemente separate ma che, attraverso le pratiche di fruizione e le dinamiche di interazione online, possono convergere in modi inattesi. Questa prospettiva solleva questioni su come le piattaforme digitali ospitino una varietà di contenuti e pratiche, dando vita a una complessa rete di interazioni culturali, sociali ed economiche. In conclusione, l’analisi finora condotta evidenzia dinamiche complesse che caratterizzano il mondo del game live streaming su Twitch. L’approfondimento di queste tematiche attraverso diverse fasi di analisi ha permesso di gettare luce su aspetti significativi dell’interazione tra piattaforma, contenuti e utenti, fornendo spunti preziosi per la costruzione di categorie, la conseguente codifica e concettualizzazione nell’ottica di una formulazione teorica fondata sui fenomeni osservati. In particolare, per quanto concerne il focus group di luglio 2023, le categorie emerse sono le medesime dell’analisi precedente e sono riportate nella seguente tabella, secondo gli stessi ordini di lettura e disposizione delle codifiche antecedenti.

Tabella 49. Focus group II - codifica aperta - categorie

1	Fruizione di Twitch	13	Soft porn
2	Corpo	14	Pornografia
3	Sovrapposizione culturale e performativa	15	Interazione quotidiana
4	Videogiocatore-spettatore	12	Intrattenimento quotidiano
5	Fantasie erotiche	13	Attrazione
6	Dario Moccia	14	Cosplay
7	Community	15	Stasi
8	Impatto economico	16	Geografia
9	Fantasie erotiche	17	Vetrina
10	Sex work	18	Fase video

11	Riconoscibilità	19	Freebooting
----	-----------------	----	-------------

Come dimostrato dall'analisi, i due focus group pongono relativa o totale attenzione ai tre temi strutturanti le interviste. L'analisi qualitativa a carattere empirico termina dunque con la creazione di una lista di categorie assunte dagli argomenti e dai singoli concetti elaborati dagli utenti e suggeriti o menzionati nelle affermazioni analizzate.

Le categorie riportate emergono dalla codifica aperta elaborata attraverso l'analisi qualitativa a seguito di una comparazione tra le analisi dei singoli focus group, è emerso un totale di 19 categorie differenti, le medesime riportate nella codifica aperta del secondo focus group poiché si è giunti ad una saturazione delle stesse. Queste sono riportate nella seguente tabella secondo un ordine decrescente di presenza e ripetizione nei questionari analizzati – le categorie che si sono ripetute maggiormente appaiono sotto un'unica voce all'inizio della classifica, l'ordine di lettura è dalla prima colonna di sinistra verso destra, dall'alto verso il basso, secondo l'ordine numerico.

Tabella 50. Analisi qualitativa - codifica aperta - categorie

1	Fruizione di Twitch	13	Soft porn
2	Corpo	14	Pornografia
3	Sovrapposizione culturale e performativa	15	Interazione quotidiana
4	Videogiocatore-spettatore	12	Intrattenimento quotidiano
5	Fantasie erotiche	13	Attrazione
6	Dario Moccia	14	Cosplay
7	Community	15	Stasi
8	Impatto economico	16	Geografia
9	Fantasie erotiche	17	Vetrina
10	Sex work	18	Fase video
11	Riconoscibilità	19	Freebooting

### Concettualizzazione<sup>1037</sup>

Poiché l'esito dell'applicazione della *Grounded Theory* è la generazione di una teoria, l'operazione fondamentale che è chiamata in causa è la concettualizzazione, e non la descrizione, come avviene in altre tipologie di ricerca qualitativa. Questa avviene a seguito della codifica focalizzata, che si

<sup>1037</sup> Il processo di concettualizzazione che prevede le fasi di codifica focalizzata, codifica teorica e formulazione della teoria, inizia in questo paragrafo e si conclude alla fine del presente capitolo, poiché due ulteriori paragrafi sono dedicati alle *core categories* individuate.

occupa di analizzare elementi concettuali comuni e sintetizzare i dati raggruppando le categorie emerse dalla codifica aperta in macro-categorie.<sup>1038</sup> Nel corso della codifica focalizzata inizia la fase di concettualizzazione, per cui si possono identificare due processi principali: individuazione di categorie riassuntive – trattasi di concetti più ampi, temi salienti che sono in grado di interpretare più estesamente ampie porzioni di dati, si presentano più frequentemente, con maggiore intensità e si staccano dal piano descrittivo; collegamento tra categorie – processo definito anche “codifica assiale”, un confronto comparativo tra le categorie riassuntive emerse, interrogandosi circa le condizioni, le dimensioni e le circostanze in cui si presenta ciascuna categoria. Il risultato consiste nel far emergere le direzioni principali sotto forma di macro-categorie interpretative che i dati indicano, giungendo alla fase di codifica teorica, ovvero il processo analitico di concettualizzazione dei dati che avviene a livello più astratto, in cui si precisano e si qualificano le relazioni che sussistono tra le categorie emerse dalla codifica focalizzata.

È il livello in cui la teoria prende forma e le categorie si integrano: in altre parole, è il momento di costruzione della teoria. I processi di codifica nelle fasi antecedenti sono guidati dall’obiettivo di individuare le cosiddette *core categories*, ovvero concetti chiave che organizzano l’intero insieme di categorie. La *core category*, anche definita come categoria centrale, nucleare o essenziale, spiega le variazioni presenti nei dati. Si tratta di un concetto altamente esplicativo con un notevole potere di sintesi. La scoperta e la tematizzazione della *core category* costituiscono il nucleo della codifica teorica, una fase di codifica che opera al massimo livello di astrazione concettuale. A codifica conclusa, la teoria *grounded* formulata non richiede di essere validata: una *Grounded Theory* si autovaluta e ha un intrinseco potere di auto-correzione.<sup>1039</sup>

Il processo di concettualizzazione ha dunque inizio con la codifica focalizzata, che nel presente studio prende in considerazione tutte le categorie emerse dalla codifica aperta dei dati raccolti a mezzo di tre strumenti e analisi differenti. Queste sono riportate nella seguente tabella, secondo l’ordine di lettura precedentemente impiegato.

---

<sup>1038</sup> Glaser e Strauss definiscono la codifica come il processo di analisi che si colloca all’incrocio tra i dati raccolti e la teoria prodotta da tali dati – vale a dire l’insieme delle procedure e delle tecniche che conducono alla concettualizzazione dei dati. Cfr. Glaser B., Strauss A., *op. cit.*

<sup>1039</sup> Tuttavia, è implicitamente richiesto al ricercatore che lo studio risponda a criteri di valutazione che sono in uso in vari ambiti: rispondere a requisiti chiave – come originalità e significatività del tema di ricerca, collegamento della domanda di ricerca ad un insieme di conoscenze acquisite dalla letteratura scientifica sul tema, criteri di selezione dei partecipanti – e si richiede sistematicità della raccolta e dell’analisi, tracciabilità dell’analisi dei dati, distinzione tra dati e interpretazioni. Tutto ciò è sviluppato in fase di chiusura dello studio, nel momento di stesura dell’elaborato finale, una volta avviato il processo di concettualizzazione.

Tabella 51. Codifica aperta

Analisi di contenuto - categorie		
Pornografia	Inclusione	Consapevolezza del corpo
Sex work	Stereotipi di genere	Relazioni interpersonali
Linguaggio erotico	Emancipazione femminile	Sesso ed emotività
Espressioni erotiche del corpo	Desideri sessuali nascosti	Rappresentazione di archetipi sessuali
Gioco di ruolo	Feticismi	Fascino individuale
Relazioni sociali	Trasgressione sessuale	Relazione con gli utenti
Cosplay	Sessualità e popular culture	Fruizione della piattaforma
Comunicazione digitale	Sesso digitale	Storytelling
Futuro di Twitch	Creatività sessuale	Cultura dell'audience
Comportamento degli spettatori	Linguaggio erotico	Forme di monetizzazione
Ruolo dei media	Affetto e sesso	Ruolo degli streamer
Comunicazione sessuale	Intimità emotiva	Ruolo del pubblico
Esplorazione del corpo	Intimità fisica	Formazione di community
Psicologia	Relazioni sociali	Fenomeni parasociali
Creatività sessuale	Rappresentazione del sesso	Impatto sulla cultura digitale
Ruolo del corpo digitale	Modelli di coinvolgimento (sessuale ed emotivo)	Futuro professionale
Contesti sociali digitali	Cosplay sessualizzato	Prossimità ludico-pornografica
Autoespressione	Corpo in costume	Streamer, youtuber e tiktokker
Creatività sessuale	Percezione sociale (del cosplay)	Nuove culture digitali
Usi e costumi pornografici	Espressioni erotiche del corpo	Consumo dei media tra i giovani
Discriminazione	Il corpo mediato digitale	
Analisi quantitativa - categorie		
Sovrapposizione	Intrattenimento videoludico	Sesso
Corpo	Soft porn	Termini e condizioni
Videogiocatore-spettatore	Pornografia	Estetica e cosmesi
Dario Moccia	Interazione quotidiana	Pubblicità e visibilità
Fantasie erotiche	Interazione	Tracce
Community	Cosplay	Volto
Intrattenimento sessuale	Affetto e sostegno	Vetrina
Impatto economico	Professione	Piattaforme social

Titty streamer	Bravura e abilità	Cam girl
Sex work	Aspetto fisico	E-Girl
Pornostar	Competizione	Autenticità
Analisi qualitativa - categorie		
Fruizione di Twitch	Fantasie erotiche	Cosplay
Corpo	Sex work	Stasi
Sovrapposizione culturale e performativa	Riconoscibilità	Geografia
Videogiocatore-spettatore	Soft porn	Vetrina
Fantasie erotiche	Pornografia	Fase video
Dario Moccia	Interazione quotidiana	Freebooting
Community	Intrattenimento quotidiano	Impatto economico
Ludosfera	Attrazione	

Data dunque la lista di concetti emersi come categorie nella fase di codifica aperta, il primo momento della codifica focalizzata prevede la comparazione tra concetti al fine di sintetizzare in categorie riassuntive gli elementi che si ripetono o che sono riconducibili ad un unico concetto. Lo scopo è quello di collegare e raccogliere le categorie emergenti in ulteriori macro-categorie, astruendo più possibile i concetti generati. Segue dunque la prima di tre tabelle in cui le categorie sopra riportate sono sintetizzate e raggruppate per categorie riassuntive, diminuendone il numero e puntando al successivo collegamento tra queste.

Tabella 50. Codifica focalizzata - categorie riassuntive

<b>Categoria riassuntiva</b>	<b>Categorie</b>	
Contenuti sessuali espliciti	Pornografia	Usi e costumi pornografici
	Gioco di Ruolo	Linguaggio erotico
Sovrapposizione e contagio	Prossimità ludico-pornografica	Streamer, youtuber e tiktokker
	Sovrapposizione culturale e performativa	Ruolo del corpo digitale
Attività erotiche digitali	Titty streamer	Emancipazione femminile
	Autoespressione	Tracce
Rappresentazione e percezione carnale	Espressioni erotiche del corpo	Esplorazione del corpo
	Consapevolezza del corpo	Riconoscibilità
	Affetto e sesso	Sesso ed emotività
Cosplay	Sessualità e popular culture	Cosplay sessualizzato
	Creatività sessuale	Attrazione

Immaginari erotici	Fantasie erotiche	Trasgressione sessuale
	Desideri sessuali nascosti	Feticismi
Community	Formazione di community	Ruolo del pubblico
	Discriminazione	Consumo dei media tra i giovani
Coinvolgimento e interazione	Psicologia	
	Interazione quotidiana	Intrattenimento quotidiano
Tomodachi Crew	Dario Moccia	Quotidianità
	Videogiocatore-spettatore	Autenticità
	Intrattenimento videoludico	Affetto e sostegno
Sessualità suggestiva	Modelli di coinvolgimento (sessuale ed emotivo)	Sesso digitale
	Comunicazione sessuale	Rappresentazione di archetipi sessuali
Prospettive e carriera	Futuro professionale	Fase video
	Stasi	Freebooting
	Geografia	
Esposizione e rappresentazione	Fascino individuale	Intimità fisica
	Bravura e abilità	Intimità emotiva
	Estetica e cosmesi	Volto
Incidenze e conseguenze economiche	Forme di monetizzazione	Impatto economico
	Pubblicità e visibilità	
Spazi, ecosistemi digitali	Storytelling	Inclusione
	Comunicazione digitale	Cultura dell'audience
	Piattaforme social	Ludosfera
Consumo di contenuti su Twitch	Fruizione della piattaforma	Ruolo dei media
	Ruolo degli streamer	Termini e condizioni
Performer erotico/a	Soft porn	E-Girl
	Cam girl	Intrattenimento sessuale
Connessioni e interazioni sociali	Relazioni sociali	Relazione con gli utenti
	Relazioni interpersonali	Contesti sociali digitali

Dal confronto tra le 118 categorie generate, si rilevano reiterazioni tra concetti emersi in fasi di analisi differenti: il numero di categorie effettivo diminuisce e corrisponde a 76. Queste sono dunque raggruppate secondo termini ed espressioni capaci di riassumere ed interpretare i temi che rappresentano. I nomi e le etichette delle categorie riassuntive sono definizioni di carattere interpretativo, individuate in seguito ad una lettura attenta delle categorie emerse nelle diverse fasi

di analisi, confrontate costantemente con i dati raccolti. Per esempio, la categoria riassuntiva denominata “sessualità suggestiva” contiene l’analisi dei modelli di interazione e coinvolgimento erotico in ambito digitale. In particolare, il concetto di sesso digitale è centrale in questa categoria, e rappresenta una forma di espressione sessuale mediata dalla tecnologia, in cui la comunicazione e l’interazione si sviluppano in ambienti virtuali.

Questo fenomeno è influenzato da un modello di comunicazione che si manifesta attraverso molteplici strumenti, spaziando dalle conversazioni intime tra utenti e creatori di contenuti alle rappresentazioni visive esplicite. In tal senso, le piattaforme di social media e i servizi di messaggistica offrono spazi privati per la condivisione di contenuti erotici e sessuali, permettendo una nuova forma di esplorazione e connessione – sociale, culturale e performativa.<sup>1040</sup> L’esempio dimostra che le categorie riassuntive costituiscono concetti di ampio respiro che sono in grado di offrire un’interpretazione più esaustiva e approfondita di vaste porzioni di dati. Queste rappresentano i temi di maggior rilevanza che emergono dalla mole delle informazioni raccolte e che si presentano con una frequenza maggiore rispetto ad altri – nonché con una maggiore intensità nell’incidere sul contesto analizzato. Ciò implica che tali categorie spiccano nettamente dal piano descrittivo, assumendo un ruolo interpretativo d’insieme dei dati e dei processi di sintesi concettuale.

Le categorie riassuntive agiscono come lenti attraverso le quali osservare e analizzare il fenomeno oggetto di studio in un contesto più ampio: la loro frequenza e intensità rappresentano un indicatore dell’importanza e dell’impatto di tali tematiche nel contesto considerato. Il passaggio successivo previsto dalla codifica focalizzata presume la possibilità di collegare tra loro le categorie riassuntive, nell’ottica di una successiva astrazione dei concetti in macro-categorie: il collegamento è illustrato nella tabella precedente secondo una classificazione cromatica. Il collegamento prevede anche la definizione delle proprietà di ogni macro-categoria emergente, secondo il principio della codifica “assiale”: si tratta di interrogare e confrontare le categorie interrogando le condizioni, dimensioni e circostanze in cui si presenta ciascuna di esse, individuando le risposte possibili che emergono dal confronto comparativo. La nomenclatura attribuita alle macro-categorie – esposte nella tabella seguente – non è considerata una denominazione definitiva: i nomi sono etichette attribuite provvisoriamente alla codificazione che riepilogano concetti e categorie precedentemente emerse.

---

<sup>1040</sup> La categoria riassuntiva portata in esempio integra anche le modalità di rappresentazione di archetipi sessuali nella sfera digitale: questi possono variare dalla seduzione alla provocazione, influenzando le percezioni e le aspettative degli altri utenti. Nell’insieme, i concetti interconnessi e sintetizzati dalla presente categoria riassuntiva testimoniano un cambiamento culturale e sociale nell’approccio alla sessualità e all’intimità.

Tabella 53. Codifica focalizzata - macro-categorie

Macro-categoria	Categoria riassuntiva	Categorie	
Pratiche di rappresentazione e percezione del corpo su Twitch	Attività erotiche digitali	Sex work	Emancipazione femminile
		Titty streamer	Autoespressione
	Rappresentazione e percezione carnale	Espressioni erotiche del corpo	Esplorazione del corpo
		Consapevolezza del corpo	Riconoscibilità
		Affetto e sesso	Sesso ed emotività
	Contenuti erotici e immaginari visivi	Cosplay	Sessualità e popular culture
Creatività sessuale			Attrazione
Contenuti sessuali espliciti		Pornografia	Usi e costumi pornografici
		Gioco di Ruolo	Linguaggio erotico
Immaginari erotici		Fantasie erotiche	Trasgressione sessuale
		Desideri sessuali nascosti	Feticismi
Identità, ruolo e funzione dello spettatore	Community	Formazione di community	Ruolo del pubblico
		Discriminazione	Consumo dei media tra i giovani
	Coinvolgimento e interazione	Psicologia	
		Interazione quotidiana	Intrattenimento quotidiano
	Consumo di contenuti su Twitch	Fruizione della piattaforma	Ruolo dei media
		Ruolo degli streamer	Termini e condizioni
Intrattenimento performativo sessuale online	Sessualità suggestiva	Modelli di coinvolgimento (sessuale ed emotivo)	Sesso digitale
		Comunicazione sessuale	Rappresentazione di archetipi sessuali
	Performer erotico/a	Soft porn	E-Girl
		Cam girl	Intrattenimento sessuale
	Prospettive e carriera	Futuro professionale	Fase video
		Stasi	Freebooting
		Geografia	
		Dario Moccia	Quotidianità

Rappresentazione ed esposizione della visibilità mediatica degli streamer su Twitch	Tomodachi Crew	Videogiocatore-spettatore	Autenticità
		Intrattenimento videoludico	Affetto e sostegno
	Esposizione e rappresentazione	Fascino individuale	Intimità fisica
		Bravura e abilità	Intimità emotiva
		Estetica e cosmesi	Volto
Economie sociali e dinamiche di sovrapposizione nelle piattaforme digitali	Incidenze e conseguenze economiche	Forme di monetizzazione	Impatto economico
		Pubblicità e visibilità	
	Spazi, ecosistemi digitali	Storytelling	Inclusione
		Comunicazione digitale	Cultura dell'audience
		Piattaforme social	Ludosfera
	Sovrapposizione e contagio	Prossimità ludico-pornografica	Streamer, youtuber e tiktokker
		Sovrapposizione culturale e performativa	Ruolo del corpo digitale
	Connessioni e interazioni sociali	Relazioni sociali	Relazione con gli utenti
Relazioni interpersonali		Contesti sociali digitali	

La categorie riassuntive emerse dalla comparazione nel primo momento di codifica focalizzata sono diciassette: operando per collegamenti e deduzioni è stato possibile costruire un gruppo di sei macro-categorie. La prima di queste racchiude un concetto di rilevanza cruciale nel contesto di analisi del presente studio, in particolare nell'ambito delle piattaforme di game live streaming e dell'interazione digitale. Richiamando l'attenzione sulla molteplicità di modi attraverso i quali il corpo umano è presentato, percepito e negoziato nell'ambiente virtuale di Twitch, le proprietà fondamentali sono molteplici.

Innanzitutto, le “pratiche di rappresentazione” fa riferimento alle strategie attraverso le quali gli streamer manipolano, idealizzano e condividono l'immagine del proprio corpo per attrarre l'attenzione e coinvolgere il pubblico. Queste pratiche possono includere la selezione di abbigliamento, gesti, espressioni facciali e posture, ciascuno dei quali mira a suscitare una risposta emotiva da parte degli spettatori. La rappresentazione del corpo diventa quindi un potente strumento per veicolare messaggi e creare una connessione emotiva con l'audience. Secondariamente, le “pratiche di percezione” riguardano il modo in cui gli spettatori interpretano e attribuiscono

significato alle rappresentazioni corporee degli streamer: tale percezione su Twitch è influenzata da una serie di fattori, tra cui l'identità dell'utente e del creatore di contenuti, le aspettative culturali e sociali, nonché le dinamiche interattive specifiche della piattaforma.<sup>1041</sup>

La seconda macro-categoria individuata rappresenta un complesso concetto che abbraccia una vasta gamma di rappresentazioni visive che evocano temi e situazioni di natura sessuale, spaziando dall'esplicito all'implicito, dal reale all'immaginario. I contenuti erotici e gli immaginari visivi non si limitano a una semplice espressione di sessualità, ma incorporano una dimensione di narrativa e di costruzione *fantastica*, per cui le proprietà narrative di queste rappresentazioni consentono agli individui di esprimere e condividere fantasie, desideri e aspirazioni sessuali attraverso un medium (audio)visivo. Questo aspetto richiama l'importanza di considerare la funzione di questi contenuti non solo come fonte di piacere visivo, ma anche come strumento di esplorazione emotiva e di costruzione di narrazioni personali – elemento rilevante tanto per chi produce che per chi consuma tali contenuti. Inoltre, la macro-categoria in questione evidenzia una marcata complessità culturale e sociale, poiché le proprietà culturali di queste rappresentazioni si riflettono nelle differenti modalità di esposizione (digitale), nei simboli utilizzati e nelle aspettative culturali che evocano – secondo pratiche di manifestazione corporea che attingono e integrano il (video)ludico nelle sue forme di gioco di ruolo e impersonificazione.<sup>1042</sup>

Entrambe le macro-categorie qui definite hanno come elemento comune la costante evoluzione e ridefinizione del rapporto tra creatore e spettatore di contenuti digitali. In quest'ultimo caso, l'esplorazione dell'identità, del ruolo e della funzione dello spettatore – inteso qui come terza macro-categoria – assume un ruolo di fondamentale importanza nell'indagine dei processi socio-culturali che si intrecciano in ambienti mediatici complessi, come quello di Twitch – dove la partecipazione e l'interazione dello spettatore giocano un ruolo centrale nella costruzione di una nuova cultura mediale.

L'identità dello spettatore, in questo contesto, rappresenta un costrutto multidimensionale che abbraccia le percezioni individuali influenzate dalla partecipazione alle dinamiche mediatiche, di

---

<sup>1041</sup> Una terza proprietà rilevante di tale macro-categoria può essere considerata la “negoiazione dell'identità”: le pratiche di rappresentazione e percezione del corpo su Twitch consentono agli streamer di plasmare e costruire la propria identità digitale, processo che può coinvolgere la messa in scena di sé, l'adozione di ruoli e l'interazione con il pubblico. La negoziazione dell'identità riflette la complessità delle dinamiche di self-presentation nell'ambiente digitale, dove le identità possono essere flessibili e sfaccettate.

<sup>1042</sup> In particolare, in contesti di sessualizzazione videoludica, come il caso dei cosplay e delle *titty streamer*, le proprietà emotive e psicologiche dei contenuti erotici e degli immaginari visivi costituiscono un altro elemento di rilievo: possono suscitare reazioni emotive – dal desiderio all'imbarazzo, dall'attrazione alla repulsione. L'analisi delle proprietà emotive coinvolte richiede una comprensione della psicologia individuale e collettiva, nonché delle dinamiche interne che guidano la risposta emotiva agli stimoli visivi e sessuali.

carattere visivo, audiovisivo e testuale come osservato nel contesto fruitivo di Twitch e delle piattaforme ad esso correlate. La comprensione dell'identità dello spettatore rivela dunque le modalità con cui le rappresentazioni mediatiche modellino le percezioni e come queste influenzino a loro volta le scelte di consumo e interazione. Di fatto, il ruolo dello spettatore sulle piattaforme di streaming si estende oltre la mera fruizione passiva dei contenuti: questo diventa un agente attivo, contribuendo alla creazione e all'evoluzione di pratiche culturali e sociali in costante cambiamento.<sup>1043</sup> Il cambiamento a cui fa riferimento il presente elaborato riguarda tanto le modalità di intrattenimento videoludico e gioco video quando le performance di carattere sessuale che a questi si sovrappongono. La quarta macro-categoria racchiude dunque l'intersezione tra l'intrattenimento, la performance e il contenuto sessuale, che si manifesta attraverso piattaforme online di natura sociale.

La proprietà intrinseca di questo concetto è relativa all'aspetto di intrattenimento, che sottolinea il carattere di divertimento e di coinvolgimento ludico associato al fenomeno. L'intrattenimento è infatti ottenuto attraverso la performance di individui che utilizzano strategie narrative, visive e interattive mirate a catturare l'attenzione del pubblico. Poiché di carattere performativo, l'intrattenimento qui osservato è un atto in sé, uno spettacolo attraverso il quale si esprime e comunica il contenuto sessuale attraverso il corpo di uno o più individui. Questo aspetto performativo enfatizza la natura deliberata e consapevole dell'azione, che coinvolge una serie di scelte creative e comunicative destinate a suscitare reazioni ed emozioni nel pubblico. Trattasi di un intrattenimento che vede la performance alludere alla presenza e all'esplicitazione di contenuto a sfondo sessuale eterogeneo – da rappresentazioni dirette e esplicite a sfumature più sottili e implicite.

La dimensione sessuale è un elemento centrale in quanto rappresenta un driver per l'attrazione e l'interesse del pubblico: questa è esercitata a mezzo di elementi estetici e di cosmesi che sottolineano il fascino individuale del creatore di contenuti, instaurando un rapporto con lo spettatore che va oltre la superficie, integrando forme di intimità fisica ed emotiva – filtrate dallo schermo digitale. Questi elementi giocano un ruolo essenziale nella costruzione dell'immagine pubblica di performer e streamer. In tal senso, la quinta macro-categoria suggerisce che la

---

<sup>1043</sup> Come evidenziato più volte nella presente ricerca, il ruolo dello spettatore può variare dalla partecipazione attiva in forma di commenti, donazioni, interazioni con gli streamer, fino alla condivisione dei contenuti e alla creazione di fan art. Questa partecipazione attiva riflette l'evoluzione dei ruoli tradizionali dello spettatore, in cui il pubblico è coinvolto in modo dinamico e collaborativo nella costruzione del significato: la funzione dello spettatore sulle piattaforme di game live streaming è legata alla sua capacità di co-creare significato e di contribuire alla costruzione di narrazioni condivise, condividendo e diffondendo contenuti e opinioni attraverso le reti sociali.

rappresentazione dei contenuti, delle identità personali e degli interessi degli streamer è determinante nella costruzione dell'immagine proiettata verso il pubblico. Questa non è solamente una questione di contenuti (audio)visivi trasmessi, ma implica anche la selezione di parole, toni, gesti, prossemica e modi di comunicare che contribuiscono a creare un'identità online distintiva: la rappresentazione è dunque *influenzata* dalla cultura dei fan, dalle aspettative del pubblico e dalle strategie personali degli streamer per ottenere visibilità e successo. Questi individui sono anche soggetti a un certo grado di esposizione, inteso come livello di visibilità ottenuta in una singola piattaforma digitale.

L'esposizione può essere facilitata da caratteristiche come l'interazione con il pubblico attraverso chat e donazioni, la partecipazione a eventi speciali e la promozione condivisa con altri creatori di contenuti.<sup>1044</sup> Le forme di interazione menzionata hanno a che vedere con economie sociali e dinamiche di sovrapposizione tra piattaforme digitali, le cui proprietà sono definite dall'ultima macro-categoria individuata. In primo luogo, le economie sociali sulle piattaforme digitali si riferiscono alle strutture di scambio, condivisione e cooperazione che si formano tra gli utenti e che vedono la presenza di forme di monetizzazione e creazione di valore – economico – a mezzo della socialità. Vanno oltre le semplici transazioni finanziarie, coinvolgendo lo scambio di risorse immateriali come l'attenzione, l'informazione, il supporto emotivo, l'interazione sociale e la partecipazione attiva. In secondo luogo, le dinamiche di sovrapposizione – come ormai osservato più volte nel corso delle tre fasi di analisi – si riferiscono alla correlazione e alla convergenza di più dimensioni o contesti di singole piattaforme digitali, come il caso di Twitch.

La sovrapposizione, in tal senso, può riguardare i comportamenti, le modalità di rappresentazione e percezione di contenuti o performance, le tecnologie adottate e le esperienze degli utenti e degli streamer, creando connessioni e intersezioni tra differenti aspetti della loro vita digitale. Le proprietà della sesta macro-categoria possono essere dunque analizzate in termini di interconnessioni e sinergie: su Twitch, gli utenti sono coinvolti in attività che vanno oltre la mera fruizione di contenuti, partecipando attivamente alla creazione, condivisione e valutazione di risorse;<sup>1045</sup> la sovrapposizione si manifesta quando gli utenti sperimentano un'intersezione tra diverse identità digitali, contesti di interazione e scopi delle piattaforme – facendo un esempio

---

<sup>1044</sup> Un ulteriore aspetto importante è il ruolo delle strategie di visibilità: in particolare, su Twitch gli streamer adottano strategie mirate per aumentare la loro visibilità attraverso la creazione di contenuti che rispondono alle tendenze, il coinvolgimento attivo con la community, la costruzione di relazioni con altri streamer e l'uso di tecniche di promozione e marketing. Queste strategie riflettono la natura competitiva dell'ambiente digitale e la necessità di distinguersi in un vasto panorama di contenuti prodotti e trasmessi in diretta.

<sup>1045</sup> Queste attività generano valore sociale, che può essere misurato in termini di reputazione, influenza e coinvolgimento della comunità.

distante dai temi del presente studio, un utente può partecipare a una piattaforma di gioco video e contemporaneamente interagire in una comunità di discussione politica, manifestando la sovrapposizione tra interessi, performer e tecnologie apparentemente differenti.

La costruzione delle sei macro-categorie ha come obiettivo l'ulteriore sintesi ed astrazione in categorie centrali o nucleari – *core categories* – tracciando un percorso capace di dare senso allo studio del fenomeno nella sua interezza e definendo un modello che collega elementi analitici lontani e tra loro scollati. Secondo le norme della codifica teorica, attraverso collegamenti e raggruppamenti, è stato possibile sintetizzare i temi e le proprietà delle macro-categorie in due *core categories*, denominate rispettivamente “ludospettatore” e “ludopornosfera” – la sintesi è avvenuta come esposto nella seguente tabella.

Tabella 54. Codifica teorica - core categories

Core categories	Macro-categoria	Categoria riassuntiva
Ludospettatore	Identità, ruolo e funzione dello spettatore	Community
		Coinvolgimento e interazione
		Consumo di contenuti su Twitch
	Rappresentazione ed esposizione della visibilità mediatica degli streamer su Twitch	Prospettive e carriera
		Tomodachi Crew
		Esposizione e rappresentazione
	Economie sociali e dinamiche di sovrapposizione nelle piattaforme digitali	Incidenze e conseguenze economiche
		Spazi, ecosistemi digitali
		Sovrapposizione e contagio
		Connessioni e interazioni sociali
Ludopornosfera	Pratiche di rappresentazione e percezione del corpo su Twitch	Attività erotiche digitali
		Rappresentazione e percezione carnale
	Intrattenimento performativo sessuale online	Sessualità suggestiva
		Performer erotico/a
	Contenuti erotici e immaginari visivi	Cosplay
		Contenuti sessuali espliciti
		Immaginari erotici

All'interno dei modelli *Grounded Theory*, la *core category* è più di una semplice categoria tematica: essa va oltre le singole manifestazioni e implica una comprensione profonda delle relazioni e delle

dinamiche intrinseche al fenomeno in esame.<sup>1046</sup> Le due *core categories* evidenziate in tabella, emergono attraverso il processo di analisi dei dati raccolti, raggiungendo un livello di astrazione tale da rappresentare il nucleo concettuale intorno al quale gravitano le altre macro-categorie – e le derivazioni riassuntive. Sia il concetto di “ludospettatore” che di “ludopornosfera” si caratterizzano per la loro capacità di unificare e sintetizzare l’ampia varietà di dati raccolti e analizzati, consentendo di cogliere il senso profondo del fenomeno qui studiato.<sup>1047</sup> Le *core categories* individuate costituiscono un pilastro chiave della presente ricerca, fornendo un’ancora concettuale attorno alla quale costruire una teoria fondata sui dati – *Grounded Theory*. I concetti di “ludospettatore” e “ludopornosfera” incarnano l’essenza teorica del fenomeno oggetto di studio e rappresentano un ponte interpretativo tra i dati quantitativi, qualitativi e la comprensione teorica. La definizione delle due *core categories* richiede un approccio sistematico e riflessivo, che consenta di estrarre il significato più profondo e complesso dalle evidenze raccolte, integrandolo con gli studi e le ricerche in corso nel dibattito accademico internazionale. Nei paragrafi successivi sono esposte e analizzate individualmente le due categorie nucleari, prima di giungere alla formulazione teorica definitiva.

---

<sup>1046</sup> Nel contesto di una codifica teorica, è necessario sottolineare che i tre temi emersi in fase di elaborazione dell’analisi qualitativa empirica si traducono in macro-categorie a cui ricondurre le categorie emerse nella codifica aperta di tutte e tre le fasi di analisi.

<sup>1047</sup> Le *core categories* costituiscono l’elemento guida per lo sviluppo della teoria ancorata ai dati: rappresentano i concetti chiave da cui discendono le ipotesi e le relazioni interpretative che caratterizzano la ricerca: non sono statiche, ma evolvono nel corso dell’analisi, assimilando nuovi dati e riflessioni concettuali. La loro definizione e il loro affinamento sono processi che richiedono attenzione costante e approfondimento critico.

### 3.5 Risultati di ricerca – *core categories*

Le due categorie nucleari individuate raccolgono distintamente i temi e i concetti emersi durante le tre fasi di analisi, con lo scopo di formulare una nuova teoria in grado di definire il rapporto di rappresentazione e percezione del corpo su Twitch. Come emerso dalle domande di ricerca risulta necessario comprendere l'identità e le modalità di consumo da parte degli utenti spettatori-fruitori della piattaforma: questo è l'obiettivo della prima *core category*, la cui analisi integra i dati raccolti e analizzati con la letteratura esistente nell'ambito degli studi sui pubblici di media audiovisivi – e in particolare di Twitch.

#### *Il ludospettatore*

Sulla base della ricerca condotta sino a questo punto, a mezzo di raccolta e analisi di dati eseguita attraverso il *Visual Grounded Theory Approach*, da un punto di vista teorico, la formulazione dell'identità di *ludospettatore* si colloca nell'intersezione tra gli ambiti di visual studies e audience studies, che individuano un predecessore imprescindibile nella sociologia dei media. Questa, unitamente agli studi sociologici dei processi culturali mediali – come l'analisi di Twitch esposta nei paragrafi precedenti – si definisce come punto di incontro tra audience studies, remix theory, antropologia e filosofia analitica, aprendo a una riflessione multidisciplinare che aiuti a far luce su un fenomeno di consumo articolato. In tal senso, la formulazione dell'identità del *ludospettatore* consegue da un lato l'analisi di dati e la costruzione di *core categories*, e dall'altro la revisione della letteratura esistente nel contesto degli audience studies. Pertanto, comprendere e definire l'identità spettatoriale generata, promossa e racchiusa in Twitch significa rivalutare il ruolo dello spettatore nei media audiovisivi contemporanei: Simona Castellano osserva che nel mediascape attuale, in cui i mezzi di comunicazione si ibridano e si rimediano, “i pubblici rivestono un ruolo sempre più centrale e determinante, mutando in maniera sostanziale l'esperienza fruitiva audiovisiva e ripensando lo statuto spettatoriale”.<sup>1048</sup> Alle osservazioni dell'autrice si sommano quelle di Alberto Brodesco che individua nel concetto di *esperienza* la chiave risolutiva per analizzare la nuova forma spettatoriale assunta tanto dal pubblico cinematografico e televisivo che dagli utenti di internet: “il termine *esperienza* consente di tenere insieme ciò che proviamo nelle sale cinematografiche, quello che ci fa vedere la Realtà Virtuale, quello che facciamo mentre scolliamo i social media e le

---

<sup>1048</sup> Cfr. Castellano S., “Verso una definizione di postspettatorialità: come cambia l'esperienza filmica nel postcinema”, *Imago Journal*, vol. 15, 2020, p. 266.

piattaforme di streaming”.<sup>1049</sup> Secondo l’autore, l’esperienza che gli spettatori maturano attraverso i media audiovisivi è un’esperienza espansa, diffusa e dislocata in attività che coinvolgono interazioni, dispositivi, tecnologie e ambienti – fisici e digitali: esso racchiude il superamento del consumo novecentesco e apre all’inclusione di differenti dispositivi socioculturali, una serie di trasformazioni medialità connesse alla convergenza tecnologica e culturale, ciò che Simone Arcagni definisce “modi, pratiche, forme, narrazioni, esperienze e tecnologie diverse”.<sup>1050</sup>

Lo spettatore oggi non fruisce semplicemente di un contenuto audiovisivo, ma partecipa alla costruzione di senso, grazie a una mutata esperienza con il medium e a un progressivo avanzamento tecnologico, vivendo un’esperienza mediale complessa e multiforme.<sup>1051</sup> Seguendo questa nuova convenzione spettatoriale, Nick Couldry propone un concetto chiave per la comprensione della presente categoria nucleare: *diffused audience* – pubblico diffuso.<sup>1052</sup> L’espressione descrive una tipologia di pubblico che presenta un’esperienza mediale incorporata nella propria vita quotidiana: trattasi di individui permanentemente connessi a uno o più mezzi di comunicazione – l’attenzione non si concentra solo su uno spazio centrale, ma su una varietà di luoghi e di attività. La formulazione del concetto di *diffused audience* ha come obiettivo lo studio delle dimensioni sociali dei pubblici che vanno oltre la figura del consumatore passivo: questo diventa attivo, ricollegandosi ai fenomeni summenzionati che prevedono un coinvolgimento di tipo emotivo e comunitario e sulla costruzione di un’esperienza di fruizione, distribuzione e partecipazione che sia crossmediale e non più riconducibile a un unico medium – come per esempio quello televisivo – ma estendendone pratiche e linguaggi ad altre tecnologie e media, come il caso del live streaming videoludico promosso da Twitch.

In tal senso, la categoria del *ludospettatore* raccoglie le osservazioni e conclusioni tratte dalle tre fasi di analisi riportate: i contenuti trovano spazio, in maniera complessa e articolata, su varie

---

<sup>1049</sup> Cfr. Brodesco A., “Ancora spettatori. Mario Tirino, Postspettatorialità. L’esperienza del cinema nell’era digitale”, *Cinergie – Il cinema e le altre arti*, vol. 18, 2020, pp. 265-278.

<sup>1050</sup> Cfr. Arcagni S., *Visioni Digitali*, Einaudi, Torino, 2016.

<sup>1051</sup> Felix Guattari è il primo a formulare l’idea di un’*era postmediale*, che vede i media digitali rimediare i media analogici, “provocando una ridefinizione del rapporto tra produttore e consumatore e aprendo nuovi spazi sociali della comunicazione”. A tale concetto sono riconducibili vari neologismi impiegati per descrivere la nuova natura dei media – post-moderno, post-cinema, post-spettatorialità. Cfr. Guattari F., “L’impasse post-moderne”, *La Quinzaine littéraire*, n. 456, 1989, pp. 1-15.

<sup>1052</sup> La ricerca di Couldry si muove gettando le basi per quelle di altri teorici, sottolineando la necessità di estendere l’attenzione della ricerca tradizionale sui media studies al di là dell’atto originario di guardare, ascoltare o leggere: essere un membro del pubblico nel mondo contemporaneo implica più (inter)attività in più spazi e in relazione a più media costantemente interconnessi. Cfr. Couldry N., “The Extended Audience: Scanning the Horizon”, in Gillespie M., (A cura di) *Media Audiences*, Open University Press, Berkshire, Inghilterra, 2005, pp. 184-196.

piattaforme comunicative per cui, secondo logiche proprie della cultura del remix, il pubblico concorre a determinare senso e significazioni, con un ruolo attivo a livello narrativo/produttivo,<sup>1053</sup> generando una nuova partecipazione performativa. L'esperienza – composta dalla visione, dall'elaborazione culturale del contenuto e delle modalità con cui lo spettatore si relaziona a esso – è caratterizzata da una molteplicità di assetti percettivi, emotivi, relazionali e mediali in grado di (ri)configurare la dimensione partecipativa e comunitaria descritta nei precedenti paragrafi, in chiave del tutto (video)ludica: è in questa condizione che emerge la figura di uno spettatore-video-giocatore, definito nella presente categoria con l'espressione *ludospettatore*.<sup>1054</sup>

Una delle conclusioni a cui arriva la ricerca – come anticipato in fase di codifica focalizzata – sottolinea l'impossibilità di riferirsi al videogiacatore in quanto mero consumatore del medium videoludico e semplice spettatore – secondo il principio della *diffused audience*; in forma più o meno determinante egli è parallelamente giocatore e *visualizzatore* del ludico in un circuito culturale, sociale ed economico in continua espansione, determinato nel presente contesto dalle logiche del live streaming.<sup>1055</sup>

In questi contesti, quella di *ludospettatore* non è una categoria statica, né si colloca ordinatamente in distinzioni binarie tra orientamenti “attivi” e “passivi” al consumo dei media: esso tesse relazioni mutevoli, co-costitutive e contingenti, le cui esatte disposizioni ed i relativi effetti variano da contesto a contesto e da momento a momento. Secondo Nicholas Thiel Taylor “il pubblico passivo associato ai mass media convenzionali sta ormai lasciando spazio a nuove forme di consumo

---

<sup>1053</sup> Recuperando il paradigma dello *user generated content* esposto nel primo capitolo del presente elaborato.

<sup>1054</sup> Gli studi socioculturali sulla fruizione nelle sale giochi dimostrano che quella dello spettatore è sempre stata una figura fondamentale per il videogioco. Considerando contesti più domestici, James Newman paragona il ruolo dello spettatore a quello di un *giocatore secondario* che “collabora e consiglia il giocatore sulle linee d'azione, cerca strategie o *cheat*, offre incoraggiamento o scherno”. Sia per il loro design che per le interazioni sociali promosse, le sale giochi incoraggiano l'atto di guardare, di osservare le attività degli altri giocatori: con i loro colori al neon e le elaborate decorazioni dei cabinati, gli arcade sono più che giocattoli, sono dispositivi spettacolari e costituiscono il primo luogo di nascita del *ludospettatore*. Con l'ascesa degli esport i videogiochi hanno iniziato a essere trasmessi su piattaforme più tradizionali, come le reti televisive dedicate e, più recentemente i canali televisivi sportivi. La diffusione e il successo degli esport hanno amplificato la qualità aspirazionale del *ludospettatore*, ovvero il godimento vicario di una performance che, in teoria, potrebbe essere replicata dallo spettatore. In altre parole, la ricerca dell'autore illustra il ruolo vitale degli spettatori in diversi contesti videoludici: che si tratti di sale giochi o di canali Twitch, è evidente che gli spettatori continuano a svolgere un ruolo vitale e sociale nel videogioco. Cfr. Newman J., “The myth of the ergodic videogame: Some thoughts on player-character relationships in videogames”, *Game Studies*, vol. 2, n. 1, 2002, pp. 1-15.

<sup>1055</sup> Nell'ecosistema digitale promosso da piattaforme di condivisione audiovisiva online, il concetto di spettatore muta in quello di “visualizzatore”. In una società in cui lo *user* è allo stesso tempo *used* in quanto unità profilata e fonte di archiviazione di dati, la figura dello spettatore è sostituita da quella del visualizzatore. Nonostante ciò, il presente elaborato si avvale del primo termine poiché semanticamente specifico nella definizione del profilo consumatore degli utenti attivi su Twitch. Cfr. Bratton B., *The Stack*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, Stati Uniti 2016; Kard K., *Arte e Social Media. Generatori di sentimenti?*, Postmediabook, Milano, 2022.

mediatico più agili, come esemplificato dalla figura dell'utente interattivo di Twitch".<sup>1056</sup> Secondo l'autore, la piattaforma estende le pratiche domestiche di *gameplay* ai salotti, ai rifugi, alle camere da letto e ai dormitori del pubblico, coinvolto in una conversazione bidirezionale e ibridata con una pletera di creatori di contenuti che presentano diversi stili comunicativi, tecniche narrative e performance. "Guardare gli altri che giocano" diventa quindi un'attività aspirazionale: il *ludospettatore* guarda per comprendere meglio l'attività videoludica, "per mettere a punto o acquisire nuove abilità e per meravigliarsi di fronte allo spettacolo di un prodotto ben fatto, a cui sa anche giocare", per supportare e dimostrare affetto ai creatori di contenuti, per interagire con gli altri utenti parte del pubblico e collaborare alla costruzione di comunità di *ludospettatori* coinvolti attivamente nella produzione di contenuti derivati e inerenti le attività vissute su Twitch.

Riccardo Fassone osserva che sul sito di game live streaming lo spettatore è parte integrante di una performance co-costruita, che coinvolge il giocatore/streamer e gli utenti connessi: "la trasmissione in diretta implica la formazione di una "comunità di gioco", in cui lo sforzo dell'esecutore/giocatore è coadiuvato e persino alimentato dalle molteplici performance dello spettatore, che interagisce via chat, permettendo alle community di emergere, socializzare e partecipare".<sup>1057</sup> In questo contesto, la teoria del gioco come performance di Clara Fernández-Vara suggerisce che alcune forme di spettatorialità – in particolare quelle del game live streaming – costituiscono di per sé performance meta-ludiche, rendendo lo spettatore il giocatore di un *gioco* più ampio.<sup>1058</sup> In tal senso, se da un lato le pratiche discusse finora producono un insieme di regole e abitudini che, a loro volta, costituiscono e strutturano il *neo-meta-gioco* del "guardare qualcun altro giocare", Twitch dimostra in modo unico come il videogioco – inteso in quanto genere di intrattenimento – possa essere mescolato (*mixed*) con la spettatorialità.

Il *ludospettatore* non solo guarda lo streamer ma anche gli altri utenti che assistono al gioco: ciò è possibile grazie a un'interfaccia unica, alla composizione dell'inquadratura, alla chat di testo, alle donazioni, alle emote specifiche e le altre componenti del modello Twitch già menzionate. Tutto questo dà vita a un *gioco* tra più parti interessate – streamer, (ludo)spettatori, gameplay, piattaforma,

---

<sup>1056</sup> Cfr. Taylor T.N., "Now you're playing with audience power: the work of watching games", *Critical Studies in Media Communication*, vol. 33, n. 4, 2016, pp. 293-307.

<sup>1057</sup> Cfr. Fassone R., "Game and Watch: Machinimas, Let's Plays, Streams, and the Linearization of Digital Play", in M. Fuchs, J. Thoss (A cura di), *Intermedia Games - Games Inter Media: Video Games and Intermediality*, Bloomsbury Academic, New York, Stati Uniti, 2019, pp. 135-152.

<sup>1058</sup> Cfr. Fernandez-Vara C., "Play's the Thing: A Framework to Study Videogames as Performance", *DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*, 2009, pp. 1-9.

tecnologia – che caratterizza e struttura ogni singola trasmissione del sito.<sup>1059</sup> In questi termini, il gruppo di ricercatori composto da Holin Lin, Chuen-Tsai Sun e Ming-Chung Liao ha identificato quattro tipi di spettatori di Twitch e le relative motivazioni di spettatorialità che vanno a descrivere il corpus di *ludospettatore: concentrati, fan, vicari, di background*.<sup>1060</sup>

Le tipologie identificate dagli autori sono qui concepite come ulteriori categorie da integrare nell'analisi di quella di *ludospettatore*. La prima categoria è composta da utenti che considerano il game live streaming come un'estensione del gameplay privato, sfruttando tale forma di intrattenimento in modo analogo alle guide di gioco – cartacee o in forma di Let's Play – e alle strategie atte ad individuare soluzioni quando questi non riescono a proseguire con la propria avventura nel medesimo videogioco.<sup>1061</sup> Secondo i tre autori, per alcuni consumatori l'attività videoludica degli streamer fa parte della più ampia cultura *ACG – anime, comics and games*: gli utenti di questa seconda categoria si identificano con gli streamer allo stesso modo di qualsiasi fan devoto ad una celebrità. L'enfasi è posta sull'ammirazione e l'adulazione della persona, anziché sul videogioco: in tale contesto, l'attività dello streamer è di natura crossmediale e transmediale insieme, non unicamente focalizzata su pratiche di gameplay e non trasmessa unicamente a mezzo di Twitch, traducendosi per il fruitore in un accesso alternativo a narrazioni televisive, cinematografiche e letterarie catalizzate da una singola performance mediale-culturale.

Nonostante il live streaming su Twitch abbia ottenuto successo e popolarità grazie al videogioco, il terzo modello spettatoriale individuato da Lin, Sun e Liao descrive una tipologia di utenti non-giocatrice, che fruisce dei contenuti di Twitch poiché economicamente accessibile: in un mercato in costante crescita come quello videoludico, la soglia di accesso (acquisto) dei prodotti aumenta di anno in anno, gli utenti interessati al videoludico ma impossibilitati ad accedere impiegano Twitch come strumento per testare, guardare, analizzare, giudicare e valutare i videogiochi. Inoltre,

---

<sup>1059</sup> Cfr. Kim J., Park K., Song H., Park Y.J., Cha M., “Learning How Spectator Reactions Affect Popularity on Twitch,” *2020 IEEE International Conference on Big Data and Smart Computing (BigComp)*, Busan, South Korea, 2020, pp. 147-154.

<sup>1060</sup> Le quattro espressioni costituiscono la traduzione e l'adattamento in lingua italiana di quattro categorie descritte in inglese come *play-centered, fan-based, as vicario audience play, as background media usage*. Cfr. Lin H., Sun C., Liao M., “Game Streaming Revisited: Some Observations on Marginal Practices and Contexts”, *Proceedings of DIGRA 2019*, 2019, pp. 1-14.

<sup>1061</sup> In altre parole, la motivazione principale è l'osservazione delle abilità dello streamer e l'apprendimento delle conoscenze di gioco che egli possiede: questi fruitori di solito guardano con intensa concentrazione, in molti casi prendendo appunti da consultare in seguito; la fruizione è protesa alla comprensione e lo studio più che al divertimento – in questa categoria rientrano anche i giocatori alla ricerca di comunità appassionati di giochi indipendenti e gli utenti interessati a esaurire un dato videogioco, completandolo in ogni sua minima parte.

numerosi consumatori cercano la fruizione vicaria del videogioco poiché nutrono sentimenti contrastanti nei confronti di un dato testo e preferiscono “vederlo giocato”.<sup>1062</sup>

Infine, appartengono alla quarta tipologia gli utenti che fruiscono dei contenuti in live streaming secondo modalità *multitasking*, vale a dire con una riproduzione in background mentre impegnati a svolgere altre attività.<sup>1063</sup> Le motivazioni per tale modello di consumo risiedono nella frammentazione del tempo spesa di fronte agli schermi, la ricerca di un connubio tra attività lavorativa-formativa e l’hobbistica. Gli utenti che fruiscono i contenuti in background si trasformano in consumatori passivi di live streaming, replicando quanto avviene comunemente nel contesto televisivo.

L’esistenza di una dualità spettatore-videogiocatore e la conseguente profilazione del *ludospettatore* in quanto categoria centrale della presente ricerca, deriva dalla presenza – in costante aumento – di paratesti ludico-audiovisivi nativi di piattaforme come Twitch, in grado di oltrepassare il videogioco in termini di accessibilità, fruizione e costi, in un contesto mediale-digitale-online in costante cambiamento a seguito della recente pandemia da COVID-19. Come dimostrato dai dati raccolti, a seguito della necessità di spendere più tempo nel contesto domestico, la presenza davanti agli schermi e nella rete è cresciuta significativamente – in modo particolare per gli utenti più giovani in fascia pre-adolescenziale –, generando una maggiore domanda di contenuti da fruire in diretta. Come summenzionato, piattaforme come Twitch hanno contribuito ad aggiornare il paradigma sul quale poggiano le dinamiche di creazione, pubblicazione e diffusione nei contesti del *mediascape* mondiale.

Le attività degli individui – sia produttori che spettatori – si sono contemporaneamente «localizzate» e «decentralizzate»: spettacolarizzazione diffusa – *diffused audience* –, capitalismo estetico e ipertrofia visuale sono solo alcuni tratti distintivi dell’ambiente digitale quotidiano, caratterizzato da sempre crescenti interattività, intermedialità e immersività.<sup>1064</sup> Sia nei media broadcast tradizionali che nel nuovo *mediascape* digitale è possibile rintracciare una focalizzazione collettiva che si concentra sulla fruizione di eventi dal vivo, con una concentrazione fruitiva e partecipativa decentralizzata verso il ricevente e centralizzata verso il mittente del contenuto-

---

<sup>1062</sup> Inoltre, numerosi consumatori cercano la fruizione vicaria del videogioco poiché nutrono sentimenti contrastanti nei confronti di un dato testo e preferiscono “vederlo giocato”. A questi si affianca il modello spettatoriale del *crowd-sourced play* ovvero un processo di gameplay coordinato in diretta tanto dallo streamer quanto dagli utenti fruitori che decidono collettivamente come procedere nell’avventura virtuale trasmessa – in questo caso si parla di live streaming come esperienza di quasi-gioco. Cfr. Lin H., Sun C., Liao M., *op. cit.*

<sup>1063</sup> Come riportato da P8 e altri intervistati in fase di analisi empirica.

<sup>1064</sup> Eugeni R., “Immagini, Esperienze, Politiche del Tempo”, in Boccali R. (A cura di), *Intrecci mediali. Articolazioni dell’iconico nella cultura visuale contemporanea*, Mimesis, Milano 2019, pp. 99-121.

messaggio. In particolare, la “località” considerata in questa ricerca si configura come uno spazio d’interazione sociale digitalizzato, le cui componenti sono molteplici:<sup>1065</sup> trattasi di fenomeni, pratiche di consumo, personalità e rapporti che tessono una rete comunicativa in costante aggiornamento, determinanti per l’istituzionalizzazione di una piattaforma come Twitch.

In base a ciò che è stato analizzato sinora è possibile tratteggiare l’identità spettatoriale del fruitore di Twitch secondo quattro parametri identitari differenti:<sup>1066</sup> il *ludospettatore* presenta i connotati di *autore, giocatore, spettatore e attore*.

In quanto autore, egli è capace di elaborare, produrre e distribuire contenuti proponendo un punto di vista nuovo ed unico, appropriandosi di un linguaggio che attraversa il medium videoludico in modo trasversale. I panni di giocatore e spettatore sono perennemente indossati dal *ludospettatore* e gli consentono di oscillare da un ruolo all’altro, alternando sia espressioni di attività, interazione e reciprocità, sia passività, osservazione e distanza, così come evidenziato dai risultati di ricerca – ed espresso dagli studi summenzionati.

In quanto entità (inter)attiva su Twitch, il *ludospettatore* è anche un attore in grado di generare forme di performance. Richiamando le definizioni proposte da James Newman relativamente all’oggetto videoludico, è evidente quindi la presenza di una “performance da catturare, codificare e conservare”.<sup>1067</sup> Come osservano Li *et. al* i canali di piattaforme di live streaming possono essere considerati come palcoscenici teatrali in cui si svolgono spettacoli dal vivo, in tempo reale: “gli streamer hanno il controllo sull’accensione e lo spegnimento del canale e svolgono il ruolo primario di performer, collaborando con il pubblico interattivo nella produzione di una forma di spettacolo costantemente in diretta”.<sup>1068</sup>

In tal senso, il *ludospettatore* è in grado di scegliere consapevolmente a quale componente del palcoscenico prestare attenzione, incoraggiata mediante strategie vocali e visive e implementata dalle componenti interattive della piattaforma. Sono proprio questi elementi a definire l’atto performativo del *ludospettatore*, le cui motivazioni e modalità di espressione risiedono nelle caratteristiche della partecipazione performativa summenzionata, sostenuta da dialoghi via chat – con testi ed emote –, sottoscrizioni, abbonamenti, forme di moderazione del pubblico, attività (video)ludica e narrativa svolta in diretta. In altre parole, guardando sia all’attività dei creatori che a

---

<sup>1065</sup> Cfr. Han C.B., *Nello sciame. Visioni del digitale*, nottetempo, Milano 2015.

<sup>1066</sup> Cfr. Bauman Z., *Intervista sull’identità*, Editori Laterza, Roma 2011.

<sup>1067</sup> Cfr. Newman J., *Videogames*, Routledge, Londra, 2012.

<sup>1068</sup> Cfr. Li J., Gui X., Kou Y., Li Y., “Live Streaming as Co-Performance: Dynamics between Center and Periphery in Theatrical Engagement”, *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, vol 3, n. 64, 2019, pp. 1-22.

quella dei consumatori, è possibile affermare che Twitch sia caratterizzata dalla produzione e fruizione di contenuti in *co-performance*: tra attori e pubblico esiste un vincolo non solo di norme e valori condivisi, ma anche un sistema di simboli performativi, quali *inside jokes* e meta-narrazioni, contesti disponibili solo a coloro che hanno sottoscritto un abbonamento al canale – e pertanto parte integrante della community di riferimento.

Le forme di interazione ludica caratterizzano Twitch come campo sociale, in cui attori e pubblico *giocano insieme* per poste in gioco, valori percepiti come cogenti, al fine di ottenere posizioni di prestigio che si ri-determinano in continuazione. Una volta costruita la relazione con il pubblico e definita quella che è la propria immagine, l'interazione diventa più dinamica,<sup>1069</sup> permettendo alle due parti di entrare in contatto e confrontarsi, co-producendo non solo contenuti inediti ma negoziando creativamente nuove identità.

La performance attraverso cui il *ludospettatore* presenta la propria identità agli altri utenti della piattaforma si configura quindi come un luogo di incontro che comprende l'intersezione di molteplici significati del termine, così come previsti nel suo senso comune: “esibizione, recita, implementazione e prestazione”.<sup>1070</sup> Secondo le dinamiche di esibizione, l'identità è presentata accentuando gli elementi di differenziazione e identificazione con gruppi particolari – le community; la recita garantisce una buona performance, in quanto elemento globale di presentazione del sé – *self-presentation* –, che si serve di strumenti di messa in scena di tipo teatrale o televisivo-cinematografico; mediante l'implementazione le identità sono presentate in tutti i contesti significativi della vita quotidiana ed è attraverso il comportamento che esse sono implementate e rese effettive; in quanto prestazioni, le identità diventano unità misurabili, la performance diviene uno strumento di misurazione.

Cercando di tracciare il profilo del *ludospettatore* – non solo come *core category* ma anche come principale risultato di ricerca –, e quindi della nuova identità spettatoriale promossa da Twitch, attraverso, è possibile affermare che il rapporto tra spettatore e videogiatore sia in effetti costituito da un *gioco* mobile e plurale di processi di riconoscimento sociale diffusi.<sup>1071</sup> Ne consegue che l'identità del *ludospettatore*, generata dalla combinazione di performance e processi

---

<sup>1069</sup> L'interazione si qualifica a questo livello come un giocare insieme (*colludere*): in tale contesto, il singolo si trova immerso in dinamiche complesse di cui non può avere il pieno controllo, venendo meno la verticalità della comunicazione uno-molti, e lascia il posto alla costruzione di un senso che può risultare più caotico e casuale. Cfr. De Feo L. *Dai corpi cibernetici agli spazi virtuali. Per una storiografia filosofica del digitale*, Rubettino Editore, Bari, 2009.

<sup>1070</sup> Cfr. Romania V., *Identità e Performance*, Carocci Editore, Roma 2005.

<sup>1071</sup> Cfr. Scarpelli F., “L'antropologia del riconoscimento. Un commento agli scritti di Alberto Sobrero”, *L'Uomo Società Tradizione Sviluppo*, vol. 10, n. 2, 2021.

di riconoscimento, sia un elemento che catalizza le forme precedentemente menzionate e si definisce in quanto provvisoria, ibrida e in continuo mutamento, filtrata da molteplici elementi.<sup>1072</sup> In altre parole, l'osservazione condotta sinora non fornisce un profilo o volto univoco circa l'identità del *ludospettatore*, ma la definisce come un flusso che si adatta, muta e si altera a seconda dei contesti e delle manipolazioni a cui è soggetto. In particolare, l'identità del *ludospettatore* attesta e avvalorata le affermazioni di Vincenzo Romania, che così descrive il concetto di identità:

sostanza intangibile, astratta, di difficile definizione, liquida, in continuo movimento, ciò nondimeno di fondamentale importanza per soggetti individuali e collettivi. Con il forte accento che tutte le teorie sociologiche hanno posto negli ultimi anni sulla individualizzazione, sulla soggettivazione e sull'auto-direzione dei comportamenti individuali, l'identità non può considerarsi qualcosa di granitico, di stabile o peggio immobile, di acquisito o ascrivito alla nascita.<sup>1073</sup>

L'innovazione identitaria promossa da Twitch si inserisce in questo processo, in quanto piattaforma generatrice di una community interamente fondata sull'esperienza videoludica come fenomeno totale, che comprende nell'identità di *ludospettatore* i ruoli di giocatore-presentatore e di spettatore-partecipante. Si tratta di una nuova forma di intrattenimento dove la fruizione da parte del pubblico è attiva e in grado di influenzare o di prendere il sopravvento sull'esperienza (video)ludica.

L'identità del ludospettatore è filtrata da una rete di connessioni virtuali e digitali e dai relativi concetti di sé – *self*: questi hanno ricevuto attenzione e sono stati esaminati nelle differenti fasi di interrogazione nell'ambito delle piattaforme di condivisione audiovisiva e dei social media, con l'obiettivo di comprendere le motivazioni delle forme comportamentali promosse in comunità digitali online. A tal proposito Shih-Wei Chou e Guan-Ying Lu impiegano il modello di studio della

---

<sup>1072</sup> La genesi di un'identità instabile che definisce il fruitore di piattaforme audiovisive è dovuta all'essenza stessa di Twitch, a tutti gli effetti un bersaglio mobile e sistema complesso, denso di processi, professionisti e reti di relazioni in costante cambiamento e adattamento. Studiarne i fenomeni di produzione e fruizione, le gerarchie, i rapporti formali e informali, i mestieri, le routine, le abitudini e le forme di innovazione, le idee sul pubblico e le logiche più o meno esplicite richiede pertanto l'adozione di un metodo etnografico *arricchito* di altri elementi, insieme a cautele e attenzioni specifiche.

<sup>1073</sup> Romania V., *op. cit.*, p.23.

*self-presentation theory* per osservare l'attività delle identità attive su Twitch,<sup>1074</sup> secondo gli autori l'identità si manifesta come controllo percepito dagli individui su un'immagine desiderata: tale controllo è definito da due meccanismi, il *personal control* – “controllo personale” – e la disponibilità a essere controllati dall'influenza sociale. Il primo meccanismo riflette la capacità di gestire la propria immagine pubblica, il secondo si concentra sull'accettazione dell'influenza sociale con lo scopo di condurre un determinato comportamento e gestire la relativa identità.<sup>1075</sup>

Analogamente al contesto generato e fruito nel medium televisivo, la performance del *ludospettatore* emerge in qualità di aspetto centrale della strategia di comunicazione e di *promozione del sé*: tale esibizione diventa un imperativo posto al *ludospettatore*, la cui performance su schermo è pre-mediata – concepita in modo da essere coerente con le esigenze dell'apparato tecnologico, logistico e produttivo di Twitch –, veicolata – dal linguaggio vernacolare – e destinata – alla narrazione del reale, dello spontaneo e dell'immediato –, producendo un flusso estemporaneo di discorsi impreveduti in rispetto del format o categoria di trasmissione guardata.

Fino a questo punto, le osservazioni esposte relativamente all'identità del *ludospettatore* hanno coinvolto riflessioni strettamente legate e connesse all'apparato produttivo e fruitivo di Twitch. L'indagine, però, interessa la piattaforma non unicamente da un punto di vista di trasmissione di contenuti gioco video e fruizione videoludica: il parallelismo teorizzato e le correlazioni osservate sia nella letteratura pre e co-esistente che emerse dalle dichiarazioni e feedback degli utenti interrogati, considera la potenziale sovrapposizione tra la pornosfera illustrata nel secondo capitolo e il concetto di ludosfera – emerso in quanto categoria in fase di codifica focalizzata.

L'analisi della seconda categoria nucleare è decisiva per l'individuazione di una cultura ed estetica di ciò che osserva gli aspetti materiali ed economici della relazione esistenti tra contenuti pornografici e game live streaming su Twitch. nella piattaforma, come summenzionato nelle

---

<sup>1074</sup> La *self presentation theory* è la teoria che studia le modalità con cui il comportamento umano trasmette agli altri informazioni circa la propria identità (self) o un'immagine di essa. Queste sono in parte disposizioni stabili degli individui, ma dipendono da fattori situazionali: in particolare, sono attivate dalla presenza valutativa di altre persone e dalla conoscenza (anche solo potenziale) del proprio comportamento da parte degli altri. Cercando di spiegare le motivazioni che spingono gli individui a presentare agli altri una certa immagine di se stessi, in ambienti digitali online la *self presentation theory* è impiegata per la gestione delle identità – *self management*: nel contesto di Twitch, questa include l'immagine testuale – indicazioni paralinguistiche, accesso a contenuti aggiuntivi ed emote personalizzate – e l'immagine espressiva – icone di ricompense affiancate al proprio nome utente. Cfr. Shih-Wei C., Guan-Ying L., “Content creation intention in digital participation based on identity management on Twitch”, *Behaviour & Information Technology*, vol. 41, n. 12, 2022, pp. 2578-2595; Baumeister R.F., Hutton D.G., “Self-Presentation Theory: Self-Construction and Audience Pleasing”, in Mullen B., Goethals G.R. (A cura di) *Theories of Group Behavior. Springer Series in Social Psychology*, Springer, New York, Stati Uniti, 1987, pp. 71-87.

<sup>1075</sup> La *self presentation theory* esprime un modello di studio analogo a quello della *promozione del sé* menzionato nell'analisi del conduttore televisivo esposta nel primo capitolo del presente elaborato.

differenti fasi di analisi, una delle politiche più discusse riguarda la regolamentazione dell'abbigliamento e del comportamento degli streamer. Compito di questa ricerca è dunque tentare di comprendere il nuovo *corpo* della pornosfera osservando quell'area di grigio che si è creata nel contesto della piattaforma Twitch, focalizzando l'attenzione non tanto sulle pratiche e dinamiche produttive quanto sui fenomeni e comportamenti di consumo da parte del pubblico, qui identificato dalla figura del *ludospettatore*.

### *La ludopornosfera*

Alla luce delle indagini sinora condotte, dell'elaborazione di categorie attraverso processi di codifica aperta e focalizzata, la seconda *core category* qui riportata concerne gli spazi, i tempi e le dinamiche sociali che vedono un coinvolgimento – prima parallelo e poi perpendicolare – di dinamiche digitali ludiche e sessuali. In tal senso, emerge la definizione di una sfera di dimensioni più ampie rispetto a quelle summenzionate nei capitoli precedenti, in grado di includere tanto l'attività ludica che pornografica, estendendo costantemente i propri confini a piattaforme e canali digitali in costante espansione. L'individuazione ed evidenziazione di tale sfera si situa in una congiunzione tra l'ambito dei visual e media studies e gli studi sociali, affermandosi in quanto radice fondamentale da cui sviluppare una teoria nel campo della sociologia dei media. Tale approccio apre le porte a un'analisi multidisciplinare che contribuisce a chiarire un fenomeno di consumo articolato: l'affermazione di una nuova sfera mediatica e mediata deriva sia dall'analisi dei dati e dalla formulazione delle categorie, sia da un'ulteriore esame della letteratura esistente nel contesto degli studi visuali e sociali in corso. Pertanto, comprendere e definire la cosiddetta *ludopornosfera* che si sta sviluppando, promossa e compresa attraverso Twitch, implica una riconsiderazione dei singoli concetti di ludosfera e pornosfera nell'ambito delle piattaforme digitali audiovisive contemporanee.

Nel primo caso, il concetto di ludosfera emerge da una rilettura degli studi di Huizinga e Wolf emersi all'inizio del presente studio, nel primo capitolo. Nel descrivere il concetto di "gioco", Mark J.P. Wolf riprende le teorie precedentemente sviluppate dallo storico olandese Johan Huizinga alla fine degli anni Trenta, il quale vede nello status ludico il costrutto fondamentale attorno a cui si fonda la società umana.<sup>1076</sup> Huizinga sostiene che quest'ultima non sia composta da *homines sapientes* bensì da *homines ludentes*: la sua tesi interpreta quindi la cultura come indissolubilmente legata alla sfera ludica dove anche le attività che per loro carattere intrinseco di serietà sono

---

<sup>1076</sup> Cfr. Huizinga J., *op. cit.*

tradizionalmente opposte al gioco, come la religione, il diritto, la guerra, la poesia, la filosofia, la scienza e l'arte, sono in realtà nate e sviluppate in forma ludica.<sup>1077</sup> Sotto questa luce, ciò che emerge è che l'attività ludica, l'atto del giocare, è un'azione complessa e articolata, che si caratterizza mediante un'influenza che si estende oltre l'età infantile – quella tipicamente del gioco – e che permea il sociale in ogni sua attività. La ludosfera emergente è dunque un concetto che si riferisce a uno spazio culturale e sociale in cui si sviluppano, si diffondono e si consumano pratiche legate al gioco, sia sotto forma di videogiochi digitali che di forme ludiche *tout court*.

Il termine riflette l'interazione dinamica tra il gioco e il contesto sociale, evidenziando l'importanza di considerarlo non solo come un'attività intrinsecamente divertente, ma anche come un fenomeno culturale che influenza e riflette le dinamiche della società contemporanea. Come dimostrato dai dati raccolti ed analizzati, in ciò che si definisce ludosfera – oggetto che permea gli ecosistemi digitali favoriti da Twitch – si verificano processi complessi di produzione, distribuzione e consumo di contenuti ludici: questi non solo riguardano i prodotti stessi, ma coinvolgono anche le comunità di giocatori, di creatori, di appassionati e di fruitori. La ludosfera si configura come un ambiente in cui le pratiche ludiche assumono significati e valori, riflettendo le aspettative culturali e le dinamiche sociali del momento storico. Questa complessa rete di interazioni contribuisce a costruire e a ridefinire le identità dei partecipanti – individuati come *ludospettatori* – e a influenzare le narrazioni culturali.<sup>1078</sup>

La ludosfera è dunque un contesto dinamico e in costante evoluzione: in essa, i confini tra spazi fisici e digitali svaniscono, poiché il gioco si estende oltre le limitazioni fisiche e temporali, grazie alle tecnologie digitali. Le piattaforme di gioco video, i social media e le community virtuali amplificano l'interazione tra i giocatori, consentendo la condivisione di esperienze, strategie e opinioni, creando – a mezzo di una interconnessione tra spazi e attività ludiche – nuove possibilità di partecipazione, collaborazione e competizione a livello globale.

---

<sup>1077</sup> Huizinga si sofferma sull'analisi linguistica del termine “gioco”, guardando a come questo sia concepito e percepito nelle lingue più diffuse: sia in inglese (*to play*), che in francese (*jouer*) e in tedesco (*spielen*) il verbo usato per indicare l'azione del giocare assume anche il significato di *suonare* e *recitare*, rimarcando il fatto che il campo semantico della parola “gioco” comprende molteplici attività come la competizione, la sfida, l'azzardo, la rappresentazione e il divertimento. Cfr. Huizinga J., *op. cit.*

<sup>1078</sup> Come suggerito nel paragrafo precedente, inerente la *core category* del *ludospettatore*, la ludosfera non è semplicemente uno spazio di intrattenimento, ma è anche un luogo in cui si manifestano processi culturali, identitari e sociali. Le pratiche di gioco possono influenzare la costruzione di identità personali e collettive, favorire l'apprendimento e la socializzazione, nonché riflettere e trasformare le rappresentazioni culturali e i valori condivisi. Di conseguenza, la ludosfera è oggetto di analisi critica e riflessione, poiché rivela come il gioco si intreccia con altre dimensioni della società, come l'economia, la politica e la comunicazione.

Nel suo studio rivolto alla “ludificazione” – *ludification* – della cultura, Joost Raessens riprende la teoria di Huizinga e sostiene che il gioco non è solo una caratteristica del tempo libero, ma compare anche in quegli spazi che un tempo erano considerati l’opposto del ludico, come l’istruzione, la politica – sono un esempio le forme ludiche di campagna elettorale, o l’impiego di principi di gioco per coinvolgere i membri del partito nei processi decisionali – e persino la guerra (dove interfacce di apparati e strumenti tecnologici bellici assomigliano a quelle di videogiochi (come nel caso dell’uso di droni e velivoli pilotati da remoto).<sup>1079</sup>

La “ludificazione” – che non coincide con la *gamification* precedentemente trattata – suggerita da Raessens è testimoniata anche dall’aumento dell’uso dei dispositivi mobili e dalla comunicazione tipicamente ludica che ne deriva. In tali termini, il concetto di “ludificazione della cultura” espresso dall’autore è interpretabile come una rivendicazione ontologica o epistemologica: i nuovi media esemplificano tale processo poiché la comunicazione avviata a mezzo di smartphone e social media prevede la costruzione di identità, corrispondenza e partecipazione di carattere ludico. La creazione e il mantenimento di comunità costituiscono il nucleo di questi spazi e mezzi, che offrono agli utenti la possibilità di esprimere in modo ludico chi pensano di essere e, soprattutto, in che modo essere visti come più attraenti agli occhi degli altri.

Riprendendo le idee di Huizinga ancora una volta, per cui esistono regole in grado di costituire i mondi di gioco, si evince che questo processo di costruzione dell’identità ludica può avvenire solo nei formati sviluppati e controllati da reti sociali di individui: le community. In questi “flussi umani” – per riprendere la trattazione di uno dei partecipanti alle interviste di gruppo – la cultura nasce e si sviluppa *nel e come* gioco: il giocatore è sia parte del mondo ordinario che immerso nel mondo virtuale, dove l’esperienza ludica si collega a quella estetica.

Una delle conclusioni raggiunte dall’analisi dei dati raccolti sostiene che, nella cultura mediatica contemporanea, le tecnologie digitali e il gioco sono strettamente legati: laddove le prime si posizionano come spazio e tempo dell’azione ludica, il secondo si posiziona come categoria generale, riferendosi a tutte le attività ludiche – dirette e indirette – coinvolte. In particolare, la capacità di essere immersi nei media – e allo stesso tempo di mantenere una distanza critica e fisica

---

<sup>1079</sup> Cfr. Raessens J., “The Ludification of Culture”, in Fuchs M., Fizek S., Ruffino P. (A cura di), *Rethinking Gamification*, Lüneburg: meson press, 2014, pp. 91-114.

da essi –, così come la possibilità di affrontare la natura arbitraria e la mutevolezza delle regole, sono la dimostrazione definitiva di una svolta ludica nella sfera del consumo mediale.<sup>1080</sup>

Questa è stata definita da Jaakko Stenros e Annakaisa Kultima in quanto “espansione esplosiva della ludosfera”: si manifesta nel momento in cui le pratiche, gli atteggiamenti, i modelli, i tropi, i materiali, gli strumenti, il linguaggio e i concetti relativi al gioco diventano onnipresenti in tutti i tipi di ambiti culturali, dall’economia alla scuola, dall’arte agli hobby. Come osservato sin dal primo capitolo, l’espansione della ludosfera impatta direttamente prima l’ambito videoludico *tout court* e conseguentemente i paratesti e gli spazi ad esso correlati: oltre ai produttori e creatori del ludico, nello studio della ludosfera sono inclusi anche gli spettatori del gioco – o *ludospettatori* – poiché giocare si traduce in una modalità di ingresso nel mondo di gioco.

La definizione di un ecosistema ludico consegue alla descrizione dell’oggetto stesso, vale a dire un continuo dinamico di interazioni e retroazioni, orientato a assicurare la propria persistenza e a reagire ai stimoli che lo coinvolgono, al fine di instaurare un ciclo sinergico – come dimostrato dai dati raccolti e casi di studio proposti, su Twitch ciascuna mossa di un *ludospettatore* genera una contromossa da parte di altri partecipanti e dei creatori di contenuti, contribuendo a un costante ciclo di produzione e fruizione. Di conseguenza, la ludosfera rappresenta un sistema complesso di connessioni interdipendenti, che devono mantenere un reciproco equilibrio: il patto tra *ludospettatori* si erige come una forma preliminare di auto-regolamentazione, a cui tutti sono tenuti ad ottemperare.<sup>1081</sup> Valerio Perna è tra i primi a introdurre nel contesto dei game studies contemporanei il concetto di ludosfera: egli sostiene che:

Giocare è un’impronta, una memoria, lasciata in un mondo parallelo e che, tramite punti di contatto migrano e influenzano la sfera del reale. Ciò che va a delinearsi nello speculative design, fortemente intriso di elementi ludici, è l’investigazione di mondi, di

---

<sup>1080</sup> Fuchs Fizek e Ruffino sostengono che nella prima metà degli anni Dieci del ventunesimo secolo si è assistito a una svolta ludica e che questa, negli studi sui media, combina due elementi. Da un lato, l’idea che i media siano ludici apre nuovi oggetti di studio: i videogiochi, gli aspetti ludici dell’uso dei media – come il *modding* – e la competenza a trattare in modo ludico i sistemi di cui si fa parte. D’altra parte, c’è una svolta ludica nella stessa teoria dei media, una svolta a cui questo elaborato spera di contribuire, che consente di guardare alle piattaforme audiovisive digitali – in quanto oggetti mediali – sotto una nuova luce.

<sup>1081</sup> Un ecosistema intrinsecamente è capace di autosostentarsi, onde evitare il declino; qualsiasi elemento prodotto e le relative scorie sono reintrodotti nel sistema e soggetti a ulteriore elaborazione. L’autosostentamento della ludosfera è altresì intrecciato a un concetto di creazione, non tanto in senso materiale, bensì nell’accezione di prospettiva creativa.

nuovi ecosistemi, tramite una proposizione creativa volta a immaginare cose che esistono in un questo mondo e allo stesso tempo appartengono ad un altro.<sup>1082</sup>

In altre parole, la ludosfera non solo ammette scambi tra realtà ed ecosistemi virtuali, ma può contenere l'ipotesi di differenti ecosistemi connessi tra loro in costruzioni ludiche che puntano a delineare l'esistenza di sfere singolari ma connesse. Giocare è quindi una negoziazione continua tra gli individui – o personaggi – coinvolti, tra il contesto reale e quello immaginifico, nel quale l'attività ludica trova la sua espressione; se questa negoziazione va a buon fine l'omeostasi del sistema sopravvive e le sue categorie rompono i limiti del sensibile portando la ludosfera nella realtà e intessendo con essa scambi e rapporti sistemici. Nel contesto mediale promosso da piattaforme di online live streaming si ha a che fare con un gioco in cui non esistono vincitori né vinti, esistono al contrario parti libere e mobili che, trovando una loro collocazione, generano spazialità nuove interconnesse dinamicamente, dove la sopravvivenza di ogni singola *sfera* è in qualche modo legata all'intensità e alla qualità degli scambi con quelle ad essa vicina. Nel singolo contesto di studio di Twitch, la sfera prossima alla ludosfera emersa tanto dalla letteratura esistente che dall'analisi dei dati raccolti, è la cosiddetta pornosfera.

Nel secondo capitolo del presente elaborato è stato osservato il concetto di pornosfera in relazione ad una sempre più evidente espansione ed estensione dell'industria pornografica.<sup>1083</sup> Secondo McKee, McNair e Watson, la pornosfera si definisce in quanto spazio in cui circola qualsiasi tipologia di discorso sessualmente esplicito: si intendono la parola stampata, le immagini, la fotografia, i contenuti audiovisivi – tutte le forme in cui la rappresentazione sessuale esplicita è prodotta e consumata<sup>1084</sup>. La produzione, la distribuzione e il consumo di questi testi costituiscono una parte significativa della vita sessuale di molti individui nella società: come la sfera pubblica riguarda e si dedica alla politica democratica, la pornosfera è rivolta alla sessualità e al comportamento sessuale. Ciò che la sfera pubblica è per la democrazia, la pornosfera è per la libido: un atto libero e fonte di conoscenza, informazioni e immagini che facilitano l'eccitazione e l'espressione sessuale – il mezzo per l'auto-emancipazione. Parallelamente alla pornosfera, il

---

<sup>1082</sup> Perna V., “Ludosfera: tra approccio ecologico e giochi dei mondi”, *On/Off Magazine*, vol. 11, 2017, p. 57.

<sup>1083</sup> Si ricorda che nella presente ricerca la definizione di pornografia segue alla formulazione effettuata da Tanaya, Romplis e Rafianti, i quali ne suggeriscono una nuova definizione non assoluta, relativa, ed emersa in seguito alle sue recenti evoluzioni culturali e mediali.

<sup>1084</sup> Cfr. McKee A., McNair B., Watson A.F., *op. cit.*

percorso tracciato nel primo capitolo illustra l'espansione di una ludosfera, ovvero di un ecosistema chiuso appartenente alla dimensione ludica.

In tal senso, Mauro Salvador – riprendendo le teorie ludiche sviluppate da Huizinga – osserva come il gioco possa essere considerato come un atto libero, un'attività in grado di coinvolgere completamente l'utente, un ordine che crea ordine attraverso una regolamentazione, un atto svolto entro limiti spazio-temporali definiti, un'alternativa alla vita ordinaria con finalità proprie; un generatore di rapporti sociali che implicano l'utilizzo di maschera e travestimento.<sup>1085</sup> Pertanto, è possibile sostenere che il consumo di contenuti pornografici presenti degli elementi ludici che si coniugano secondo i parametri esposti dall'autore, tali per cui il sesso digitale può essere interpretato come un'azione intrinsecamente libera capace di coinvolgere l'individuo sotto molteplici punti di vista – sensoriali e interattivi; un processo che si concretizza attraverso un sistema di regole di fruizione – di natura audiovisiva – con limiti spazio-temporali ben definiti – dalle piattaforme e dai performer operanti; un'opzione distintiva rispetto alla routine quotidiana, caratterizzata da scopi intrinseci – legati a forme di piacere sessuale; un catalizzatore nell'instaurazione di relazioni sociali, implicando l'adozione di travestimenti come parte integrante del processo – è un esempio paradigmatico il fenomeno del cosplay e le community ad esso associabili.

Inoltre, parte integrante della crescente pornosfera è la possibilità di interagire con il creatore ed i suoi contenuti in diretta – secondo tecnologie di trasmissione dedicate o mediante la messaggistica istantanea. Sulla base di queste riflessioni, degli studi svolti e riportati e delle differenti fasi di analisi dei dati raccolti, è possibile sostenere che l'attuale contesto di Twitch sia ascrivibile ad una sfera mediale che include tanto la ludosfera quanto la pornosfera, denominata nel presente studio “ludopornosfera”.

L'associazione dei due termini “ludo” e “porno” nell'unica espressione “ludoporno” è stata realizzata per la prima volta in un contenuto distribuito parallelamente al percorso di ricerca del presente studio, ad opera di Passmore, Harrer e Spiel – con il termine originale inglese *ludoporn*:

Definiamo il ludoporno come pornografia interattiva ludica spesso aggregata in piattaforme che offrono un'ampia collezione di contenuti a tema sessuale immersi in

---

<sup>1085</sup> Cfr. Salvador M., *In gioco e fuori gioco. Il ludico nella cultura e nei media contemporanei*, Mimesis Edizioni, Milano, 2015.

scenari strettamente legati al videogioco e circondati da pubblicità per il lavoro sessuale  
[*sex work*].<sup>1086</sup>

Tale formula è stata impiegata dai tre autori per descrivere un mezzo, un processo, e una tipologia di contenuto che fonde l'interazione ludica con il sesso digitale.<sup>1087</sup> In quanto mezzo, si traduce in una modalità di fruizione; in quanto processo, si instaura come ibrido produttivo e fruitivo; in quanto contenuto, si tratta di testi audiovisivi con cui l'utente interagisce e non fruisce passivamente – in tal senso, l'utente della *ludopornosfera* è il *ludospettatore*.

Il primo caso evidenzia come la pornografia demarca la cultura bassa e alta, delineando un duplice percorso che coinvolge versioni artistiche o degradate della nudità. Nel contesto ludico e in particolare di gioco video, il ludoporno è assimilato a modalità di fruizione di specifici contenuti di game live streaming su Twitch – trasmessi da *titty streamer* – o piattaforme di online sex work come OnlyFans. Nel secondo caso, è considerata una gamma più ampia di lavori sugli aspetti sociali della sessualità e del gioco, tra cui i giochi di ruolo, i desideri sessuali dei giocatori e le pratiche ludiche sessuali al margine, la riappropriazione della stimolazione sessuale come dispositivo di input.

La *ludopornosfera* si posiziona con una lente sul  *Sesso come gioco* che rende possibile prendere il piacere, e la sua ricerca, come un punto di ingresso analitico. I contenuti prodotti nella *ludopornosfera* – esemplificati dal caso di Amouranth e streamer affini – richiedono che il *ludospettatore* esegua una serie di interazioni ludiche – per quanto semplici – verso un obiettivo predefinito.<sup>1088</sup> In termini di agency, ai *ludospettatori* è data una scelta relativa sulla velocità di avanzamento nelle attività ludiche di uno/a dato/a streamer – mirati all'ottenimento di determinate ricompense visuali o al riconoscimento e conseguente lettura e scrittura di un proprio messaggio o del proprio nome.

---

<sup>1086</sup> Passmore C., Harrer S., Spiel K., “Between Pleasure and Power: Game Design Patterns In Clickbait Ludoporn”, *Proceedings of DIGRA 2020*, 2020, pp. 14.

<sup>1087</sup> Laddove la pornografia vincola gli spettatori alla selezione di materiale individuale, i contenuti ludopornografici si rivolgono al self-service dei giocatori per quanto riguarda i tipi di feticci rappresentati, le scene di sesso riprodotte, la quantità e il ritmo, i tipi, la durata e i limiti dei numeri sessuali. In tal senso, il ludoporno consente la sperimentazione queer, comprese le preferenze degli avatar, i partner sessuali, i contesti e la durata del gioco (a)sessuale.

<sup>1088</sup> Secondo i tre autori, il concetto di *ludoporno* è un oggetto di interesse primario per gli studi porno contemporanei ma si trova in una posizione paradossale in cui fornisce esplicitamente oggetti di desiderio con cui i giocatori possono interagire, pur essendo anche il soggetto meno desiderato dagli studiosi di videogiochi. Cfr. Passmore C., Harrer S., Spiel K., *op. cit.*

L'esibizione provocatoria e trasgressiva di tabù ai limiti del sostenibile su Twitch e il conseguente "impegno feticista" – per impiegare termini emersi durante l'analisi dati empirica – forniscono una forma di piacere temporanea, tendenzialmente rivolta a coloro che risultano soddisfatti dalle norme sessuali cis-maschili-eterosessiste eurocentriche. Inoltre, a seguito dello studio svolto finora, i contenuti ludopornografici racchiusi nella summenzionata *ludopornosfera* si dimostrano relativamente economici e rapidi da produrre, caratterizzati da meccaniche ripetitive e poco curate. A livello testuale e paratestuale, l'obiettivo generale di ciò che è riconducibile alla *ludopornosfera* è completamente trasparente: generare denaro attraverso forme di monetizzazione di Twitch e sedurre i *ludospettatori* ad acquistare contenuti iconografici aggiuntivi o muoversi verso la fruizione di contenuti esclusivi su piattaforme adibite al sex work.

In tal senso, vi è un'oggettivizzazione del corpo nella *ludopornosfera*, tale per cui dall'ottenimento del consenso alla negoziazione delle perversioni e all'esplorazione dei desideri personali, i corpi di streamer o performer coinvolti devono necessariamente essere oggetti incarnati virtualmente collezionabili. La *core category* della *ludopornosfera* riporta l'attenzione al tema del corpo e della sua rappresentazione e percezione su Twitch. Il corpo diventa agente attivo, dimensione costitutiva di ogni fenomeno culturale e sociale e, di conseguenza, di ogni esperienza estetica ed interattiva promossa da Twitch.<sup>1089</sup> Secondo Andrea Zardi, nel rapporto tra corpo estetico e la sua performance si colloca l'idea di *presenza*:<sup>1090</sup> una relazione comunicativa tra il performer e lo spettatore; si costituisce un livello dinamico complesso, una drammaturgia basata su un dialogo personale con chi fruisce della performance. In altre parole, la presenza in scena, nello schermo non è solo una manifestazione carnale, ma un'esposizione del corpo intensificata e diretta al *ludospettatore*, e di conseguenza dinamica, fluida e ibrida.

Il corpo è dunque costruito dallo sguardo che lo interroga e che ne determina di volta in volta limiti, confini e funzioni. Non un corpo quindi, ma tanti corpi – quanti sono gli sguardi teorici che su di esso si esercitano. Il corpo emerge allora come il dispositivo che articola le possibilità di traduzione e quindi di significazione – il corpo assume un ruolo centrale, diviene il luogo dove diverse

---

<sup>1089</sup> Il richiamo alla filosofia di Merleau-Ponty risulta molto forte in questo ambito, in particolare in riferimento alla teoria per cui la percezione del mondo si costruisce attraverso il corpo: "Orbene, è appunto il mio corpo a percepire il corpo dell'altro: esso vi trova come un prolungamento miracoloso delle sue proprie intenzioni, una maniera familiare di trattare il mondo. Ormai, come le parti del mio corpo formano insieme un sistema, così il corpo altrui e il mio sono un tutto unico, il diritto e il rovescio di un solo fenomeno; l'esistenza anonima, di cui il mio corpo è in ogni momento la traccia, abita contemporaneamente questi due corpi". Merleau-Ponty M., *Fenomenologia della percezione*, Bompiani, Milano, 2009, p. 140.

<sup>1090</sup> Cfr. Zardi A., "La percezione del corpo in scena e lo spettatore. Un approccio neuro-scientifico", *Mimesis Journal*, 2018, p. 91-111.

categorie si traducono e si trasformano. La presenza intrinseca del concetto di corpo nel contesto della *ludopornosfera* svolge un ruolo cruciale come elemento di comunicazione, espressione e spazio di performance.

Il corpo, in quanto oggetto che incarna significati e identità culturali, è trasformato e mediato attraverso le pratiche digitali del game live streaming. La *ludopornosfera* lo impiega come strumento di rappresentazione, coinvolgendo il corpo dell'individuo reale o il corpo virtuale (mediato) nei contesti gioco video. In tal senso, il corpo diventa un medium attraverso il quale sono trasmessi messaggi, desideri e fantasie sessuali, ma anche un'entità che può essere manipolata e modificata per creare nuove identità o ruoli nei contesti di gioco video. Pertanto, il corpo è ridefinito, alterato e reso oggetto di desiderio, generando dinamiche di coinvolgimento emotivo e sessuale.

Queste rappresentazioni influenzano l'esperienza del *ludospettatore*, fornendo nuove prospettive sulla sessualità e sul piacere. La *ludopornosfera* attraversa confini e spazi, creando un continuum in cui il corpo diventa un elemento di interazione e intrattenimento: nonostante ciò, l'immersione in questo ambiente digitale può portare a una distorsione delle frontiere tra il reale e il virtuale, creando nuove sfide per la comprensione e la gestione dell'identità sessuale e dell'intimità.

Pertanto, la concettualizzazione della *ludopornosfera* rappresenta un tentativo di analizzare e sintetizzare le complesse interazioni tra il mondo del gioco digitale (ludo) e l'ambiente pornografico (porno), nonché le sfaccettate dinamiche emergenti in tale intersezione nell'ecosistema digitale di Twitch. Questo concetto nasce dalla crescente rilevanza di due sfere di intrattenimento online: il gioco video e la pornografia che, in una dinamica di interazione influenzata dalle tecnologie digitali, stanno generando nuovi contesti di fruizione e di significato.

La *ludopornosfera* affonda le sue radici nell'evoluzione delle tecnologie digitali e nella crescita esponenziale delle piattaforme audiovisive online. L'emergere di spazi di socializzazione virtuale, la facilità di accesso a contenuti multimediali e l'interattività propria delle reti digitali contribuisce alla convergenza e sovrapposizione tra due dimensioni apparentemente distinte: i videogiochi e la pornografia. Questa fusione ha generato un ambiente complesso e mutevole, in cui elementi del gioco – e di gioco video – e della pornografia si intrecciano, si sovrappongono e talvolta si fondono. Le dinamiche performative, produttive e fruttive della *ludopornosfera* riflettono la natura eterogenea della piattaforma Twitch, che ospita sia contenuti legati al mondo videoludico che spettacoli di intrattenimento a sfondo erotico. Questa sovrapposizione si manifesta attraverso streamer che, mentre si dedicano a gameplay, coinvolgono tematiche e comportamenti sessuali o persino esplicitamente pornografici – soft porn. Come dimostrato dalle tre fasi di analisi distinte, sia

gli streamer che i *ludospettatori* suggeriscono che le modalità attraverso cui avviene questa sovrapposizione sono varie, dall'uso di abbigliamento provocante o atteggiamenti seduttivi all'inserimento di elementi sessuali nel contesto del gioco video e dei contenuti trasmessi.

Questo fenomeno sembra rispondere all'interesse di una porzione di pubblico che cerca stimoli sessuali durante l'esperienza di visione di gameplay. La *ludopornosfera* presenta meccaniche di produzione e percezione che si manifestano su un continuum che spazia da una rappresentazione sessuale più sottintesa e sofisticata a una più esplicita e diretta: tale variazione di intensità rappresentativa può rispecchiare differenti obiettivi degli streamer coinvolti, dalla creazione di un'atmosfera sessualmente carica per attirare un pubblico più ampio all'esplicita vendita di contenuti sessuali a pagamento su piattaforme affini dedicate. La dimensione economica assume un ruolo significativo, poiché la presenza di elementi sessuali può stimolare donazioni e abbonamenti da parte degli spettatori. Nel contesto della *ludopornosfera*, si assiste alla manifestazione di una serie di fenomeni che pongono in luce la sinergia tra ludo e porno.

Gli streamer che intrattengono il proprio pubblico attraverso contenuti legati ai videogiochi e all'erotismo ne sono un esempio eclatante: attraverso una varietà di piattaforme, quali Twitch e OnlyFans, questi creatori di contenuti sfruttano una fusione di elementi ludici e sessuali fondati sul corpo, al fine di coinvolgere il pubblico, cercando di soddisfare un'ampia gamma di desideri e aspettative. La *ludopornosfera* diviene così un luogo di scambio, costruzione dell'identità e trasmissione di pratiche culturali attraverso l'uso congiunto di elementi del gioco video e della pornografia. Sulla base dell'analisi svolta sino a questo punto, risulta quindi evidente che gli spazi appartenenti alla *ludopornosfera* possono aiutare i giocatori a trovare il giusto equilibrio tra i desideri di eccitazione sessuale dovuti ai contenuti pornografici e l'eccitazione cognitiva stimolata dalle meccaniche di gioco video. Nel complesso, le dinamiche attuali e le considerazioni progettuali inerenti Twitch hanno il potenziale per soddisfare una gamma più ampia di *ludospettatori* con preferenze variabili, facilitando piaceri sicuri, potenzialmente trasformativi, esplorativi ed educativi finora sconosciuti.

In definitiva, la seconda *core category* della *ludopornosfera* pone in evidenza una significativa convergenza tra le pratiche di rappresentazione e percezione del corpo nell'ambiente interconnesso e in continua mutazione di Twitch. Questo connubio di elementi ludici e pornografici sulla piattaforma spinge a una riflessione più approfondita circa le dinamiche culturali, sociali ed economiche che si sviluppano in questo spazio digitale. La nascita e l'evoluzione della *ludopornosfera* sottolineano l'interazione complessa tra diverse forme di intrattenimento, connesse attraverso la creazione di un'esperienza ibrida e coinvolgente. La sovrapposizione di elementi ludici

e sessuali evidenzia come la fruizione di contenuti digitali stia assumendo sempre più una natura multisensoriale e interattiva. La presenza di pratiche ludiche e pornografiche sulla stessa piattaforma mette in discussione le tradizionali distinzioni tra categorie di intrattenimento, suggerendo che le esperienze digitali stiano assumendo nuove forme ibride e dinamiche. Inoltre, la *ludopornosfera* solleva questioni di natura culturale e sociale legate alle rappresentazioni del corpo e alla sessualità. La convergenza tra giochi e pornografia su Twitch mette in luce come le dinamiche di genere e le norme sociali influenzino le modalità in cui i contenuti sono creati, consumati e interpretati.

Le interazioni nella ludopornosfera possono essere considerate espressioni di un certo grado di emancipazione sessuale, ma allo stesso tempo pongono l'attenzione su come tali rappresentazioni possano influenzare le percezioni e le aspettative dei fruitori. Va sottolineato che la presenza della ludopornosfera su Twitch richiede una costante riflessione sulla regolamentazione e la moderazione dei contenuti. Le dinamiche di sovrapposizione tra giochi e pornografia possono sollevare questioni etiche, in particolare in un contesto in cui la piattaforma è frequentata anche da minori.

Ciò solleva l'importante interrogativo su come bilanciare la libertà di espressione degli streamer con la protezione del pubblico giovane e vulnerabile. In conclusione, la *ludopornosfera* su Twitch rappresenta un fenomeno complesso e dinamico che riflette l'interazione tra intrattenimento ludico e rappresentazione sessuale: tale connubio evidenzia come le piattaforme digitali stiano sfidando le tradizionali categorie di intrattenimento, portando a nuove forme di coinvolgimento, interazione e discussione all'interno della sfera digitale contemporanea erette dalla presenza del corpo in diretta.

Le due *core category* sovraesposte forniscono una risposta conclusiva alle due domande di ricerca menzionante all'inizio del paragrafo dedicato al *Visual Grounded Theory Approach*. Insieme gettano le basi per la costruzione di una teoria di possibile impiego per futuri studi circa la percezione del corpo in diretta: il *bodyscape*. Lo sviluppo di tale teoria è il punto di arrivo della presente ricerca e dell'applicazione del *Visual Grounded Theory Approach*: le fasi di analisi, insieme alla comparazione costante con la letteratura emergente sul tema, portano il capitolo conclusivo del presente elaborato ad esporre un teoria che, guardando al background teorico presente circa modelli di studio e framework teorici per l'analisi dell'attività e dei contenuti digitali trasmessi in diretta, attinge alla teoria *Gamescape* sviluppata da Enrico Gandolfi – a cui fa riferimento la nomenclatura “*bodyscape*”. Quest'ultimo si presenta dunque non come una figura astratta ma in quanto prodotto e *frame* di riferimento di un quadro di dialogo che circonda ciò che gli utenti concordano essere, sotto taluni aspetti e per certi ambiti, forme ed espressioni del corpo in diretta su Twitch.

La formulazione di una teoria non è esente da limitazioni e problematiche strettamente connesse al contesto di studio: Twitch è stata considerata dal primo momento di indagine un bersaglio mobile, una piattaforma in costante cambiamento, soggetta ad alterazioni di carattere sociale, tecnologico e culturale. Inoltre, l'enunciazione della teoria del *bodyscape* è conseguenza di uno studio circoscritto e verticalizzato sulle attività e le pratiche di soggetti italiani: future ricerche necessiteranno l'implementazione della teoria in un contesto internazionale, coinvolgendo individui e utenti provenienti da tutto il mondo, seppur non dimenticando che nel frattempo il contesto di analisi potrebbe variare, alcune piattaforme potrebbero scomparire a discapito della nascita di nuovi siti e gli interessi degli utenti potrebbero modificarsi.

## CONCLUSIONI

“I honestly have no idea what I’m watching.  
Uh, not sure why they want me to jack off this much,  
but you know, I’m happy to do it.  
I don’t even think I could go back to normal porn after this”.<sup>1091</sup>  
Umano rapito, *High on Life*

### ***Per una teoria bodyscape***

La presente tesi di dottorato si è proposta di esplorare e comprendere in modo approfondito la presenza corporea su Twitch.tv attraverso l’applicazione del *Visual Grounded Theory Approach*. La ricerca si è concentrata su un contesto unico di interazione sociale online che unisce elementi di gioco video, intrattenimento erotico e relazioni sociali, mettendo in evidenza come il corpo sia un elemento centrale nella costruzione di significati e nell’interazione sulla piattaforma. L’itinerario percorso dal presente elaborato ha visto il contributo dei dati raccolti sul campo a mezzo del *Visual Grounded Theory Approach* e il costante confronto con le teorie e riflessioni emergenti nell’ambito accademico internazionale. Autori differenti hanno trattato il tema del corpo negli stessi anni in cui si è sviluppata la ricerca, indicando una tendenza di evoluzione delle pratiche corporee su Twitch, intercettata in differenti contesti e riassumibile nel passaggio dal corpo come riflesso – delle azioni, dei contenuti, della cultura, della società – al corpo come riflessività. Nel primo capitolo sono state osservate le dinamiche di fruizione del game live streaming, inteso come una tipologia di consumo di contenuti audiovisivi trasmessi in diretta e strettamente connessi al videogioco. Di questo, è stato tracciato il percorso che ha portato, a partire dai media broadcast tradizionali, a una tipologia di consumo in cui il momento della creazione corrisponde a quello della fruizione e che oggi caratterizza culture e sottoculture digitali attive in molteplici piattaforme su internet e, in particolare, su Twitch. Attraverso lo studio di un caso è stato possibile osservare le pratiche di percezione e rappresentazione corporea presenti nell’ecosistema della piattaforma, riscontrando la sessualizzazione del corpo femminile come pratica iterata. Pertanto, il secondo capitolo ha

---

<sup>1091</sup> Il videogioco *High on Life*, sviluppato e pubblicato da Squanch Games nel dicembre 2022, racconta la storia di un giovane ragazzo americano la cui quotidianità è bruscamente interrotta da un’invasione extraterrestre. Gli alieni fanno parte di un collettivo noto come G3: hanno deciso di usare gli esseri umani come una nuova forma di droga. Ha inizio un’avventura mirata alla sconfitta dell’organizzazione interplanetaria e, viaggiando di luogo in luogo, il protagonista entra in contatto con esseri umani rapiti nel contesto dell’invasione, soggetti a torture e violenze di ogni tipo. Tra queste, un uomo è costretto a guardare pornografia aliena in diretta e masturbarsi davanti a questa contro la sua volontà. Si precisa che il tono del videogioco è del tutto umoristico ed ironico, per cui i soprusi e le violenze menzionate sono raccontate con forte ilarità e parossismo. *High on Life*, Squanch Games, 2022.

evidenziato i significati che il corpo assume e veicola nella *società delle reti* contemporanea, i fattori che supportano questa dimensione corpocentrica e le conseguenze di tale centralità. È stata seguita la ricostruzione storiografica della pornografia, una disciplina, un genere e una pratica audiovisiva che pone al centro il corpo del performer. L'analisi ha aperto a nuove possibilità di interazione e coinvolgimento nel contesto del consumo sessuale mediato dalla tecnologia: la scrittura e lo scambio di riflessioni costituiscono la base per quella istituzione di microcelebrità che avvolge sempre più spesso gli individui coinvolti nell'industria del sesso, siano essi pornstar, cosplayer o streamer. Infine, il terzo capitolo si è preposto di indagare i fenomeni di sovrapposizione e contaminazione tra game live streaming e pornografia, guardando tanto alla rappresentazione quanto alla percezione della corporeità di streamer e performer veicolata dai contenuti diffusi nella singola piattaforma Twitch. A tal fine, è stata applicata una metodologia di ricerca mista (*mixed*) elaborata a mezzo del *Visual Grounded Theory Approach*. Partendo dunque dalla domanda di ricerca e dalla ipotesi ad essa associate, è tramite tale metodo che è stato possibile formulare una teoria relativa alla sovrapposizione di pratiche di live streaming videoludico e pornografico, guardando principalmente a due *core categories* – quella del *ludospettatore* e della *ludopornosfera* – che evidenziano nuove attività di trasmissione di contenuti digitali in diretta, il cui punto cardine è il corpo. Ne consegue dunque l'affermazione di un modello teorico di possibile impiego per futuri studi circa la percezione del corpo in diretta. Lo sviluppo di tale teoria è il punto di arrivo della presente ricerca e dell'applicazione del *Visual Grounded Theory Approach* in una forma mista. Il presente capitolo si configura come termine della presente ricerca e dell'applicazione del *Visual Grounded Theory Approach*: concludendosi con l'esposizione della teoria emergente e delle limitazioni e direzioni future suggerite.

L'analisi condotta sino a questo punto ha esplorato le dimensioni del corpo su Twitch sotto molteplici punti di vista, riassunti nelle categorie emerse nelle fasi di codifica del *Visual Grounded Theory Approach*. Il risultato della ricerca è un'istantanea della *game live streaming culture* quale fenomeno socio-culturale concreto, che pone al centro della sua orbita il corpo. Attraverso un *mixed method* basato sulla *Grounded Theory*, sono stati analizzati in modo induttivo e rigoroso una vasta gamma di dati, comprese dirette streaming, conversazioni in chat, interviste e creatori di contenuti correlati. Questa metodologia ha consentito l'identificazione di pattern emergenti, connessioni e temi comuni che hanno gettato luce sul ruolo complesso e interconnesso del corpo nell'ecosistema di Twitch. I risultati della ricerca hanno portato alla formulazione di una teoria originale che evidenzia come la presenza corporea su Twitch si traduca in una forma di comunicazione multi-stratificata, dove il corpo diventa un medium per l'espressione di identità, relazioni sociali, desideri

sessuali e interazioni con il pubblico. La teoria elaborata sottolinea l'importanza dell'interazione in tempo reale e della visualizzazione del corpo attraverso la telecamera, influenzando la percezione e l'interpretazione degli spettatori. In particolare, l'analisi rivela che i creatori di contenuti su Twitch utilizzino il corpo come uno strumento di connessione emotiva con il pubblico. La presenza corporea è stata osservata come un mezzo per creare familiarità, autenticità e intimità con gli spettatori, che si sentono coinvolti attraverso gesti, espressioni facciali e contatti visivi diretti – il corpo diventa così una risorsa preziosa per l'instaurazione di legami di fiducia e affinità con il pubblico. Al fine di esporre la teoria emergente dalla raccolta, analisi e codifica dei dati – come illustrata inizialmente dalla due *core categories* individuate – è necessario spiegare quale sia il ruolo assunto dal corpo nel contesto della *game live streaming culture*, a seguito del riconoscimento della presenza di una nuova identità spettatoriale e una nuova sfera di intrattenimento ludico-sessuale.

Le osservazioni condotte nel primo e secondo capitolo portano alla luce una nuova concezione di corpo, propria della sua contemporanea esposizione mediatica: un attore che si muove sul palco del mondo, che occupa il centro assoluto di tutte le scene possibili – mediatiche, accademiche, istituzionali, sociali e, soprattutto, quotidiane. In altre parole, è il corpo stesso che si è fatto scena, che è diventato il luogo dove la soggettività emerge e dove si tessono i percorsi dell'esperienza sociale.<sup>1092</sup> Nel contesto di Twitch, il corpo in scena emerge come dispositivo estetico manipolabile che articola le possibilità di traduzione e quindi di significazione – tanto nella ludosfera quanto nella pornosfera. Attraverso la pratica performativa eseguita in diretta, le pratiche sociali di fruizione interattiva e le culture di appartenenza dei *ludospettatori*, il corpo resiste a essere catturato da un significato fisso e dunque il processo interpretativo non si arresta mai del tutto – l'interpretazione avviene a partire da un processo di semiosi illimitata. In tale contesto, l'analisi dei fenomeni e delle pratiche – produttive e fruttive – che caratterizzano il game live streaming e la pornografia emerge come un ambito di ricerca cruciale per comprendere le interazioni sociali, i fenomeni e le pratiche di rappresentazione del corpo e i conseguenti processi di creazione di significati in un ecosistema digitale trasmesso in diretta.

A seguito dell'illustrazione delle categorie di *ludospettatore* e *ludopornosfera*, il presente studio propone il modello teorico *bodyscape* per comprendere la sovrapposizione performativa, culturale e sociale tra game live streaming e pornografia, mettendo in luce come concetti espressi dalle due

---

<sup>1092</sup> Più la vita quotidiana offre alternative di interazione mediata virtuale – filtrate da internet –, più si producono discorsi sul corpo, sulla presenza, sulla comunicazione “faccia a faccia” o, meglio, “corpo a corpo”.

categorie nucleari contribuiscano a questa interconnessione complessa.<sup>1093</sup> L'espressione è di matrice anglosassone ed è una crasi delle parole *body* – corpo – e *landscape* – panorama – la cui traduzione italiana sarebbe “corporama”: indica con un unico termine il nuovo panorama digitale (produttivo e fruitivo) attraversato, controllato e inquadrato in diretta mediante il corpo su Twitch, teorizzando il paesaggio corporeo in costante trasformazione nell'ambito digitale – dove il corpo diviene un luogo di espressione e rappresentazione, influenzando e subendo le dinamiche culturali e sociali di determinati siti e piattaforme. Il *bodyscape* è la forma sociale assunta dal corpo nel suo farsi concreto, un'aura che non è nulla di irrealo o illusorio, quanto ancorata a un'analisi puntuale della rappresentazione e percezione del corpo su Twitch, del nuovo ruolo assunto dallo spettatore-videogiocatore, dalle forme di contaminazione, sovrapposizione e parallelismo assorbite dalla *ludopornosfera*. Il *bodyscape* rimanda a un fenomeno sociale esteso, coinvolge e riguarda le istituzioni, le community e, quindi, il contesto di riferimento. Il corpo definito da questa teoria presenta istanze incerte, mai totalmente controllabili e ha un impatto quotidiano rilevante in relazione al tempo libero. Inoltre, è collegato a industrie creative che, in taluni casi, sopravanzano quelle che al corpo non sono collegate: trattasi di un panorama sensibile, atto a mutamenti.

Il corpo definito dal *bodyscape* richiede visualizzazione a chi ne fruisce. Su Twitch, i creatori di contenuti si esibiscono attraverso una varietà di gesti corporei, espressioni facciali e movimenti che spaziano dal puramente ludico al *soft porn*, creando una performance che va oltre il semplice *gameplay*. Questi elementi comunicativi sono amplificati dalla relazione in tempo reale con il pubblico, trasformando la presenza corporea in un medium di interazione e coinvolgimento emotivo. Ne consegue che in quanto teoria, il *bodyscape* si presenta non come una figura astratta ma come prodotto e *frame* di riferimento di un quadro di dialogo e confronto che circonda ciò che gli utenti concordano essere, sotto taluni aspetti e per certi ambiti, forme ed espressioni del corpo su Twitch. La teoria *bodyscape* emerge in un contesto di analisi sociologica e offre una lente sul fenomeno del ludico in grado di funzionare quale *frame* interpretativo. Pertanto, il corpo può essere inteso sia come pratica e processo – che arriva a configurarsi come sito potenziale di significati performativi –, che schema mentale – in quanto modello cognitivo-emozionale e spazio di costruzione identitaria. Come dimostrato dai dati raccolti e codificati, il *bodyscape* è pensato come un punto di convergenza e crocevia caleidoscopico tra ambiti differenti che entrano in contatto – carnale, corporeo, sociale, culturale, tecnologico e performativo – nel singolo ecosistema della

---

<sup>1093</sup> Guardando al background teorico presente circa modelli di studio e framework teorici per l'analisi dell'attività e dei contenuti digitali trasmessi in diretta, è stato necessario attingere alla teoria *gamescape* sviluppata da Enrico Gandolfi – a cui fa riferimento la nomenclatura *bodyscape*. Cfr. Gandolfi E., “Gamescape. Per una visualizzazione sociologica della sfera ludica”, *CMCS Working Press*, Roma, 2013.

piattaforma Twitch. In tal senso, la fenomenologia del *bodyscape* trova la sua base concettuale nella coalescenza di diverse prospettive analitiche. Da un lato, emerge la componente corporea e carnale, la quale rivela come il corpo, nella sua fisicità tangibile, divenga il punto di interazione con le dinamiche virtuali,<sup>1094</sup> sottolineando l'interdipendenza tra dimensione materiale e immateriale, con il corpo che agisce da ponte tra il mondo concreto e il mondo digitalizzato. Parallelamente, il *bodyscape* si configura come un terreno fertile per l'analisi delle dinamiche sociali e culturali emergenti, per cui l'interazione tra gli individui su Twitch mette in risalto una complessa rete di relazioni sociali, influenze culturali e forme di espressione identitaria. Le *community* che si formano attraverso e con la piattaforma creano spazi di appartenenza, consentendo l'evoluzione di identità digitali e il flusso di influenze culturali globali. Un ulteriore aspetto cruciale del *bodyscape* è la sua intima relazione con la tecnologia e la performatività. Twitch è il luogo di convergenza tra l'interfaccia tecnologica e la performance individuale (o collettiva): la pratica del game live streaming comporta una sorta di "tecnoperformatività", in cui il corpo e la tecnologia agiscono sinergicamente per creare esperienze partecipative interattive. La presenza di dispositivi di registrazione e trasmissione influisce sulla rappresentazione del sé e sulla narrazione dell'esperienza corporea, dando luogo a una nuova forma di performatività mediata.

Per *bodyscape* si intende quindi un ambito che si costruisce in quanto unitario – pur nelle proprie ramificazioni e nelle peculiarità interne –, un terreno culturale che si distingue dagli altri perché legato tanto al ludico quanto al pornografico, a seguito di un'analisi approfondita delle articolazioni dei due media e delle pratiche di produzione e consumo derivanti. In questo contesto, il concetto di *ludospettatore* è fondamentale per comprendere come il *bodyscape* sia co-creato attraverso l'interazione tra creatori e spettatori. I *ludospettatori* partecipano attivamente attraverso messaggi di chat, emoticon, donazioni e interazioni dirette, influenzando la performance del creatore e contribuendo al processo di significazione. L'interazione sincronica genera un circolo virtuoso in cui il corpo del creatore e la reazione del pubblico si influenzano reciprocamente, creando una connessione emotiva e fisica – per proiezione e identificazione – che va oltre il semplice atto di visualizzazione. Il *bodyscape* costituisce un paradigma euristico volto all'analisi della corporeità in ambienti digitali interconnessi: emerge dalla connotazione di una sfera culturale fluida – la *ludopornosfera* – che si configura come un contenitore concettuale multidimensionale che incorpora schemi cognitivo-comportamentali. Il *bodyscape* si configura come un diorama dinamico,

---

<sup>1094</sup> La presenza del corpo nel contesto digitale si traduce in un'esperienza tattile mediata dalle interfacce tecnologiche, riconfigurando l'esperienza stessa dell'identità corporea e ponendo in luce una ridefinizione delle relazioni tra il sé e l'ambiente virtuale.

in cui il dialogo costituisce un elemento fondamentale nel sostegno e nel mantenimento della struttura stessa. Di fatto, sia nel gioco che nel sesso che nella conversazione, gli individui coinvolti danno e ricevono, sono attenti e curati, esplorano e sono esplorati, in una dinamica il cui esito non è mai completamente prevedibile, ma per cui l'esperienza è ordinata da regole non scritte e generalmente condivise; si fanno i turni, ci sono abilità e tecniche da imparare e sviluppare, si rischia di essere feriti e di ferire gli altri (fisicamente e virtualmente), ci sono ricompense per essere soddisfatti e per dare piacere agli altri, è possibile fraintendere o essere fraintesi, "essere bravi significa che possiamo ingannare ed essere ingannati dagli altri".<sup>1095</sup> In tali contesti ludico-erotico-conversazionali, il corpo è sia un oggetto fisico, tangibile e concreto, che può essere visto da se stessi e dagli altri, sia un soggetto vissuto e arricchito di significati sociali e culturali, manifestandosi chiaramente in qualità empiriche che occupano un dato spazio e un dato tempo. Negli ambienti sociali online, come quelli promossi da Twitch, i corpi si trasformano in simboli, rappresentazioni, immagini e codici descrittivi: le attività degli individui e le esperienze corporee virtuali non sono dunque contenute o fissate a corpi fisici, esistono solo come rappresentazioni socialmente costruite, insiemi di significati che emergono in un processo di interazione sociale. Nel contesto del *bodyscape*, emerge la complessità di un'intersezione multidisciplinare. La sua concettualizzazione e conseguente applicazione richiede l'adozione di una prospettiva olistica, in grado di catturare la convergenza di elementi corporei, sociali, culturali, tecnologici e performativi. È dunque evidente che il *bodyscape* non può essere compreso mediante l'isolamento delle singole componenti menzionate, ma richiede uno sforzo analitico che ne consideri le relazioni e le interazioni dinamiche in costante evoluzione. La teoria del *bodyscape* si inserisce in un contesto accademico in cui solo recentemente la sociologia, in quanto disciplina, ha fatto del corpo un oggetto di interesse scientifico.<sup>1096</sup> In questo contesto, i dati analizzati a scopo formulativo della teoria *grounded* esposta, suggeriscono che le tecniche che fanno uso del corpo, così come gli atteggiamenti fisici, sono il prodotto descrittivo di una data società. Pertanto, il corpo riflette dei significati sociali, li incarna sotto forma di *habitus* – schemi di percezione, valutazione e azione che esprimono in forma incorporata la posizione e la traiettoria sociale di un soggetto.<sup>1097</sup> Questi

---

<sup>1095</sup> Cfr. Waskul D. D., *op. cit.*

<sup>1096</sup> Il corpo ha rappresentato nella tradizione sociologica una "presenza assente": "assente" in quanto raramente fatto oggetto di tematizzazione, ma "presente" in quanto elemento sotterraneo alla base di tutti i processi sociali. Lo studioso francese Berthelot ha parlato di una "sociologia implicita del corpo", per indicare come tale tema sia stato sempre presente ma sottoteorizzato, dato per scontato. Alla stessa stregua, altri autori fanno riferimento ad una "storia segreta del corpo". Cfr. Ferrero Camoletto R., "La dimensione socioculturale del corpo", in Ferrero Camoletto R. (A cura di), *Dalla parte della vita. Fondamenti e percorsi bioetici*, Effatà Editrice, Torino, 2015, pp. 551-567.

<sup>1097</sup> Cfr. Bourdieu P., *Sociologia generale. Sistema, habitus, campo*, Mimesis Edizioni, Milano, 2021.

variano non tanto in base alle caratteristiche degli individui, quanto piuttosto rispetto alle caratteristiche delle diverse società: il corpo è così il punto di incontro per eccellenza di cultura e tecnologia, di individuo e società.

Nel contesto di Twitch e delle sotto-culture generate dal sito e abitate da community affezionate a determinati gruppi di streamer – come il caso di Tomodachi Crew –, riflettere sull'insieme delle pratiche e delle norme concernenti il corpo costituisce un accesso strategicamente propizio per penetrare l'essenza di una società e il suo sistema strutturale.<sup>1098</sup> Osservare in questo modo la piattaforma ha permesso – parimenti a tutte le fasi di analisi – di esaminare gli aspetti dell'interazione e del sovrapporsi di entità ludiche e sessuali nell'ambito della rappresentazione corporea, rivelando in tal modo differenti costellazioni concettuali focalizzate da una specifica cultura: la *game live streaming culture*. La sovrapposizione è caratterizzata da una serie di elementi, tra cui il *gioco* con l'immagine del corpo, la presenza di contenuti erotici impliciti o espliciti e la partecipazione di *ludospettatori* che cercano una forma di soddisfazione sessuale. La teoria *bodyscape* riflette dunque anche una dinamica complessa in cui la rappresentazione del corpo e il coinvolgimento emotivo degli individui intrecciano le sfere ludica e pornografica, creando una dimensione di intrattenimento che va oltre i confini tradizionali.<sup>1099</sup> L'affermazione di specifiche prassi corporee denota non solo l'insorgere di una nuova cultura del corpo, bensì la manifestazione di processi socio-culturali di portata più ampia; ciò deriva dal fatto che alcune questioni di carattere culturale si manifestano mediante rituali di manipolazione del corpo. Le modalità di (super)visione corporea, pertanto, costituiscono la manifestazione di dinamiche sociali le quali, a loro volta, si orientano verso il controllo o la rappresentazione nella sfera sociale. Risulta cruciale stabilire un collegamento tra le emergenti rappresentazioni e pratiche somatiche e le mutazioni in atto a livello socio-culturale: in una società digitale in cui l'erosione delle grandi narrazioni e dei riferimenti simbolici collettivi ha aumentato la portata dell'individualizzazione,<sup>1100</sup> ci si può attendere un uso più massiccio del corpo come modalità espressiva dell'esperienza sociale e come luogo di costruzione dell'identità personale. Su Twitch, il corpo in scena si costruisce a partire da nuove

---

<sup>1098</sup> Beninteso che per società si fa qui riferimento a quella che abita gli spazi promossi e diffusi da Twitch.

<sup>1099</sup> La sovrapposizione tra *game live streaming* e pornografia evidenziata dal modello *bodyscape* implica anche una dimensione culturale e sociale che mette in discussione le nozioni tradizionali di pubblico, di intrattenimento e di interazione sociale, suggerendo che la cultura digitale stia plasmando nuove forme di espressione e comunicazione mediate dal corpo in diretta.

<sup>1100</sup> Cfr. Banerjee D., Rai M., "Social isolation in Covid-19: The impact of loneliness", *International journal of social psychiatry*, vol. 66, n. 6, 2020, pp.525-527; Boursier V., Gioia F., Musetti A. Schimmenti A., "Facing loneliness and anxiety during the COVID-19 isolation: the role of excessive social media use in a sample of Italian adults", *Frontiers in psychiatry*, vol. 11, 2020.

dinamiche e tensioni che cercano di instaurare un *corpo ex novo*: vi è la necessità di bilanciare l'autenticità dell'esperienza con l'aspetto spettacolare dell'intrattenimento, per cui gli streamer creano una presenza autentica e sincera per stabilire un legame emotivo con il pubblico. Parallelamente, i medesimi creatori di contenuti devono tenere conto delle aspettative dello spettatore che cerca una forma di intrattenimento interattiva e coinvolgente. Molti streamer si ritrovano ad esporsi pubblicamente, condividendo parti della loro vita personale e intima, in una dinamica che può portare a una confusione tra la sfera privata e quella pubblica. Questo è al tempo stesso un principio di individuazione, poiché localizza l'individuo nel tempo e nello spazio, e un principio di collettivizzazione, in quanto *habitus* che inserisce il soggetto nella narrazione. Attraverso la sua manifestazione fisiologica, il corpo costituisce una modalità di conoscenza empirica, incorporando le configurazioni ontologiche del mondo.<sup>1101</sup>

Sulla base della ricerca sin qui condotta, sul confronto tra indagine sul campo e letteratura accademica, la teoria *bodyscape* sottolinea che il corpo contiene in sé, sotto forma di disposizioni, un bagaglio di risorse materiali e simboliche che possono essere spese nell'azione sociale: in quest'ottica si può parlare nuovamente di “capitale corporeo” – nel senso di un'eredità al tempo stesso biologica e sociale incarnata nel corpo. Nei termini di Jean Baudrillard, riportati in introduzione al terzo capitolo, esso è consacrato in quanto oggetto di valore come testo di culto narcisistico ed elemento di un nuovo rituale sociale al centro del quale è posto il corpo della celebrità, del conduttore televisivo, dell'attrice – in un'unica parola, del performer.<sup>1102</sup> In questo nuovo panorama corporeo, la bellezza e l'erotismo sono i due leitmotiv principali, veicolati attraverso forme di interazione ludica. La sessualità diventa una frenesia individuale per il profitto e il corpo è concepito come spazio di costruzione e produzione di nuove forme di capitale relazionale attraverso meccaniche di lavoro immateriale. Tale capitale corporeo può essere convertito in altri tipi di capitale proporzionalmente al tipo di valore simbolico di cui forme ed orientamenti corporei sono portatori: economico, sociale, sessuale, culturale. La compresenza di streamer, performer, pornstar e sex worker nell'unico contesto di Twitch evidenzia una società contemporanea ad alta frammentazione e mobilità sociale, in cui il capitale corporeo è divenuto oggetto di investimento per definire un'identità professionale oltre che sociale. In tal senso, il *bodyscape* dimostra che le

---

<sup>1101</sup> L'esperienza di partecipare o assistere a una trasmissione su Twitch coinvolge un'interazione multisensoriale, in cui il corpo si attiva attraverso l'uso della tastiera, del mouse e della voce. Questi input corporei diventano mediatori che consentono all'individuo di accedere e interagire con l'ambiente digitale, dando luogo a una conoscenza corporea mediatizzata. Ciò sottolinea la relazione intrinseca tra corpo e tecnologia, che va oltre il mero utilizzo degli strumenti e diventa un'esperienza connotata da significato e valore soggettivo.

<sup>1102</sup> Cfr. Baudrillard J., *op. cit.*

pratiche corporee hanno assunto oggi una funzione eminentemente comunicativa, al di là delle mere funzioni naturali, acquisendo sempre più una valenza testuale. La significazione del corpo è quindi sempre meno legata alla sua naturalità e sempre più consapevole, costruita e mediata ad uno schermo su cui proiettare immagini e significati, cosicché la distanza tra i corpi, da forma di autocontrollo, diviene anche strumento di auto-espressione – *self promotion* –, di gestione della propria immagine – corpo *brand* – allo scopo di mantenere uno status sociale. Il corpo è investito di significati che fanno parte di un codice socialmente definito e condiviso di cui occorre conoscere le regole di scrittura e di lettura per poterne predisporre come di un testo comprensibile.

Secondo la teoria *bodyscape* il corpo su Twitch assume la valenza di una rappresentazione pubblica del sé di cui l'individuo è attore e regista consapevole, attento a gestire correttamente i segnali che trasmette al suo pubblico. La teoria definisce il corpo proprio in quanto strumento di comunicazione che assume un ruolo centrale di mediazione nella relazione tra identità sociale e identità personale. In tal senso, i significati sociali attribuiti alle performance corporee su Twitch esercitano una forte influenza sul senso di sé e del valore del soggetto. Il corpo diventa qualcosa di gestibile, oggetto di autocontrollo e automonitoraggio: anche i comportamenti che possono sembrare più spontanei – come nel caso delle esclamazioni ambigue e inappropriate che sfuggono allo/a streamer –, esprimono in realtà una forma di vigilanza sul proprio corpo, un controllo riflessivo attraverso cui si ribadisce la propria competenza. La natura rituale dell'identità corporea, che appare dunque strettamente legata alla costante trasmissione in diretta, diviene un imperativo di Twitch, in cui, grazie al diffondersi della cultura del consumo, il corpo assume un ruolo centrale per la costruzione del sé – diviene un sistema di azione *attraverso* il quale gli utenti interagiscono con l'ambiente digitale e con gli altri individui coinvolti. È anche il caso della pornografia, la cui sovrapposizione con il game live streaming implica anche una dimensione culturale e sociale. Essa mette in discussione le nozioni tradizionali di pubblico, di intrattenimento e di interazione sociale, e sottolinea come la cultura digitale stia plasmando nuove forme di espressione e comunicazione basate sul corpo, evidenziando come questo sia diventato un territorio di espressione per una vasta gamma di identità, desideri e rappresentazioni. Il modello teorico *bodyscape* offre una prospettiva innovativa per comprendere la complessità delle interazioni nel game live streaming e nella pornografia. Esso mette in luce come il corpo sia al centro di queste dinamiche, fungendo da medium per la performance, l'interazione emotiva e la rappresentazione di identità. Infine, il modello *bodyscape* suggerisce che la natura multisensoriale delle interazioni va oltre la mera comunicazione testuale e iconica: attraverso il coinvolgimento delle percezioni visive, uditive e talvolta tattili, le relazioni virtuali si avvicinano sempre di più alle interazioni faccia a faccia.

L'abilità di trasmettere non solo messaggi verbali, ma anche toni emotivi, espressioni facciali e gesti corporei, rivitalizza la comunicazione digitale, accrescendo il senso di presenza reciproca, una trasformazione che implica il passaggio dalla rappresentazione bidimensionale alla creazione di spazi di interazione tridimensionali, in cui i partecipanti possono co-costruire esperienze condivise. In conclusione, il "corporama" sottolinea l'interconnessione tra sfere culturali, ludiche, sociali e sessuali, aprendo nuovi spazi di riflessione sull'evoluzione delle relazioni virtuali e sulla costruzione di significati nell'era digitale.

### ***Limitazioni e sfide***

Il contributo originale di questa ricerca risiede nell'approccio multidimensionale e interdisciplinare adottato per analizzare il fenomeno del game live streaming e la sua intersezione con la pornografia su Twitch. Rispetto agli studi esistenti, che spesso si sono focalizzati solo sul punto di vista degli streamer o hanno analizzato casi specifici, è stato considerato il ruolo cruciale e spesso trascurato dei *ludospettatori*, evidenziandone le dinamiche comportamentali e le modalità di fruizione in un ambiente mediatico in rapida evoluzione. Inoltre, la ricerca ha affrontato in modo innovativo la complessa interazione tra game live streaming e pornografia, individuando connessioni inaspettate e cercando di comprendere come tali fenomeni influenzino reciprocamente le dinamiche della piattaforma. Tale approccio integrativo ha permesso di gettare luce su un aspetto cruciale della vita digitale contemporanea, sottolineando l'importanza di considerare i contesti specifici in cui queste attività si svolgono e l'interazione tra i diversi attori coinvolti. Lo sviluppo di un modello teorico non è esente da limitazioni e problematiche strettamente connesse al contesto di studio: Twitch è stata considerata dal primo momento di indagine un bersaglio mobile, una piattaforma in costante cambiamento, soggetta ad alterazioni di carattere sociale, tecnologico e culturale. Inoltre, la formulazione della teoria *bodyscape* è conseguenza di uno studio circoscritto e verticalizzato sulle attività e le pratiche di soggetti italiani: future ricerche necessitano l'implementazione del *bodyscape* in un contesto internazionale, coinvolgendo individui e utenti provenienti da tutto il mondo, seppur non dimenticando che nel frattempo il contesto di analisi potrebbe variare, alcune piattaforme potrebbero scomparire a discapito della nascita di nuovi siti e gli interessi degli utenti potrebbero modificarsi. Sebbene il modello teorico *bodyscape*, derivato da un'analisi qualitativa e quantitativa condotta in Italia, si è proposto di spiegare la complessa interazione tra corpo, identità e tecnologia nell'ambito digitale, esso presenta alcune limitazioni che richiedono un'analisi critica e una riflessione approfondita. Seguono dunque alcune considerazioni circa i limiti della teoria proposta a conclusione della ricerca.

In prima istanza, va sottolineato che il modello *bodyscape* si basa su dati empirici e quantitativi appartenenti a contesti specifici, limitandone così l'applicabilità e la generalizzabilità in culture mediatiche diverse da quella studiata. La ricerca sul campo è stata condotta in Italia e gli studi di natura internazionale confrontati fanno riferimento principalmente alla società occidentale, evidenziando un potenziale limite di rappresentativa di altre culture o contesti geografici. Le dinamiche della percezione del corpo e della relazione con la tecnologia possono variare significativamente tra diverse regioni del mondo, pertanto le conclusioni tratte da questa analisi potrebbero non essere direttamente applicabili altrove.<sup>1103</sup> Inoltre, la natura qualitativa e quantitativa della ricerca potrebbe aver portato a una semplificazione eccessiva delle complesse dinamiche che coinvolgono il concetto di *bodyscape*. Le intricate interazioni della relazione tra corpo e tecnologia sono intrecciate con influenze culturali, sfumature individuali e contesti socio-economici che sfuggono alle categorie predefinite. In tal senso, una seconda limitazione della teoria è che potrebbe concentrarsi eccessivamente sulla dimensione visiva del corpo, trascurando altri aspetti sensoriali o emotivi. Laddove la rappresentazione visuale del corpo sia centrale nel game live streaming su Twitch, potrebbe essere interessante esplorare come altri aspetti sensoriali, come il suono, la voce, il tatto e l'emozione, interagiscano con la costruzione del corpo in diretta.<sup>1104</sup> Inoltre, la codifica e categorizzazione implementata rigorosamente a mezzo del *Visual Grounded Theory Approach* tiene poco conto del fatto che i partecipanti presentano parametri individuali in costante cambiamento, capaci di modellare le loro percezioni e interazioni – quali background culturali diversi, esperienze personali, aspettative e influenze sociali. Pertanto, il tentativo di rappresentare questa ricchezza di

---

<sup>1103</sup> Si fa qui particolare riferimento alle pratiche di censura corporea proprie delle società orientali, un fenomeno complesso e sfaccettato che riflette l'intersezione tra tradizione culturale, valore sociale e sviluppo tecnologico. Mentre alcune nazioni hanno adottato atteggiamenti più aperti e liberali nei confronti dell'espressione corporea (Corea del Sud, Giappone), molte altre hanno mantenuto norme conservative radicate nella storia e nelle credenze culturali (Iran, Cina, Indonesia). La censura può manifestarsi attraverso restrizioni legali, pratiche sociali e norme di comportamento, influenzando il modo in cui i corpi sono mostrati e percepiti nei media, nelle arti e nella sfera pubblica. Tuttavia, è importante riconoscere che la crescente globalizzazione e la diffusione dei mezzi di comunicazione hanno anche portato a sfide e tensioni, aprendo dibattiti sulla preservazione delle identità culturali e sulla promozione della libertà individuale. Cfr. Allison A. *Permitted And Prohibited Desires: Mothers, Comics, And Censorship In Japan*, Routledge, Londra, 1996; Bitso C., Fourie I., Bothma T.J., "Trends in transition from classical censorship to Internet censorship: selected country overviews", *Innovation: journal of appropriate librarianship and information work in Southern Africa*, vol. 46, 2013, pp. 166-191; William M., Raminder K., "Between sedition and seduction: Thinking censorship in South Asia", *Routledge handbook of media law*, 2013, pp. 303-319; Xu B., Albert E., "Media censorship in China", *Council on Foreign Relations*, vol. 25, 2014, pp. 243-250; Mincheva D., Hooman N., "Between the Averted Gaze and the Male Gaze: Women in Farhadi's Films as Tentative Harbingers of Cinematic Islamic Feminism", *International Journal of the Image*, vol. 11, n. 2, 2020.

<sup>1104</sup> In tal senso, impiegando di nuovo la teoria *grounded* qui formulata, si potrebbe adottare un *Audiovisual Grounded Theory Approach*, in quanto metodo completo in grado di arricchire ulteriormente la comprensione delle dinamiche corpo-digitale promosse e assorbite su Twitch.

sfumature attraverso categorie limitate rischia di creare una visione semplificata della realtà. Un'altra limitazione riguarda il campione di partecipanti coinvolti nella ricerca. In tal senso, una delle principali difficoltà riscontrate è stata proprio la dinamicità e fluidità con cui i soggetti si modificano e alterano in seguito a fenomeni di tendenza, azioni sociali e iniziative aziendali, progressi tecnologici e culturali costantemente in corso. Sebbene siano state svolte analisi qualitative e quantitative per comprendere una vasta gamma di prospettive, è possibile che il campione non rappresenti pienamente la diversità delle esperienze umane nel contesto digitale italiano.<sup>1105</sup> Per quanto concerne gli utenti coinvolti nella raccolta e analisi dei dati, si sottolinea nuovamente che fatta eccezione per l'analisi di contenuto non sono mai stati presi in considerazione i pareri e le riflessioni degli streamer coinvolti nella ricerca – a partire dal cluster Tomodachi Crew, passando per Pokimane, Chechik e Amouranth, sino agli/alle streamer menzionati/e dai partecipanti. Nonostante ciò, come osservato nel terzo capitolo, nei tre anni di ricerca sono stati adottati molteplici metodi e conseguenti tentativi di entrare in contatto con gli streamer del gruppo Tomodachi Crew o le streamer italiane menzionate in fase di focus group. In ordine cronologico, sono stati contattati Dario Moccia, Luca “Mangaka96” Molinaro, Alessandro “Nanni” Nannipieri, Diego “Dada” Giulioli, Giovanni “Volpescu” Ballerini e Lucilla “Lucillajiggly” Materazzi. Tra il 2020 e il 2023 sono stati inviati molteplici mail agli indirizzi di posta elettronica personali dei creatori di contenuti, rinvenuti all'interno delle rispettive sezioni biografiche su Twitch e Instagram. Fatta eccezione per la reazione di Dario Moccia al contenuto condiviso su r/DarioMocciaTwitch illustrato nel terzo capitolo, nessuno degli streamer ha mai risposto alle richieste di intervista o incontro di dialogo, anche a fronte di offerte di remunerazione economica.<sup>1106</sup> In fase di stesura conclusiva del presente elaborato, nell'estate 2023, è stata contattata anche l'agenzia manageriale che si occupa della gestione ed organizzazione dei contenuti creati da Tomodachi Crew: Evox.gg. Anche in questo caso, non è mai giunta risposta o feedback – positivo o negativo – dall'azienda. Pertanto, una delle più importanti limitazioni del presente studio è forse l'assenza di un'analisi empirica eseguita a mezzo di interviste semi-strutturate di uno o più membri del cluster osservato.<sup>1107</sup> Infine, è evidente che il modello teorico *bodyscape* necessita di costante

---

<sup>1105</sup> Inoltre, nonostante il modello riconosca il ruolo del pubblico nella costruzione della rappresentazione del corpo, potrebbe essere interessante indagare ulteriormente come le dinamiche di potere influenzino le interazioni tra streamer e spettatori. Questo aspetto potrebbe arricchire il modello, fornendo una prospettiva più completa sulle relazioni di potere e la dinamica di controllo nel contesto di game live streaming.

<sup>1106</sup> Trattasi di transazioni che sarebbero state eseguite personalmente e non poste a carico di enti terzi o coinvolti nella ricerca, pertanto di carattere simbolico e non costituenti veri e propri cachet.

<sup>1107</sup> In tal senso, i pareri degli streamer circa i temi di ricerca sono stati dedotti attraverso l'analisi di contenuto della playlist “Pub dell'Amico”.

aggiornamento al fine di cogliere appieno le dimensioni temporali e spaziali relative alle dinamiche dell'esperienza digitale. La tecnologia e la percezione del corpo sono soggette a cambiamenti rapidi e complessi nel tempo: la teoria è riuscita a catturare un'istantanea attraverso uno studio triennale, ma necessita di revisioni costanti sul lungo periodo.

Sebbene il modello teorico *bodyscape* abbia apportato una significativa comprensione delle dinamiche corporee su Twitch, è cruciale considerarne le implicazioni intrinseche. La sua specificità contestuale, la categorizzazione delle complessità individuali, la rappresentatività del campione e la temporalità, possono compromettere l'applicabilità e la robustezza del modello. Per superare tali limiti, la teoria deve essere sottoposta a implementazioni e deve superare sfide di natura metodologica. In prima istanza, è necessario adottare un approccio critico e riflessivo, integrando il modello *bodyscape* con ulteriori ricerche empiriche contestualizzate, per una comprensione più completa e accurata della complessa rappresentazione e percezione del corpo su piattaforme di condivisione audiovisiva in diretta. Successivamente, una delle principali sfide della teoria *bodyscape* è la sua generalizzabilità. Poiché il modello è stato sviluppato in un contesto culturale e geografico specifico, vale a dire l'Italia, potrebbe essere necessario valutare la sua applicabilità in altri contesti geo-socio-culturali. Come anticipato, le dinamiche di percezione e rappresentazione del corpo potrebbero variare in modo significativo da una cultura all'altra, e pertanto la teoria potrebbe richiedere adattamenti o ulteriori indagini empiriche in contesti diversi.<sup>1108</sup> Inoltre, la limitazione precedentemente suggerita in merito alla necessità di aggiornare costantemente il modello teorico nel tempo si traduce in una sfida. Le dinamiche digitali e le pratiche di interazione su piattaforme come Twitch sono in continua evoluzione, e ciò potrebbe mettere alla prova la capacità della teoria di adattarsi ai cambiamenti e di rimanere attuale. In tal senso, si potrebbe generare un'ulteriore sfida laddove la teoria *bodyscape* incontri ostacoli nell'interpretazione delle dinamiche individuali e soggettive. Un approccio di carattere unicamente qualitativo potrebbe non essere in grado di catturare appieno l'esperienza individuale di streamer e spettatori: l'interpretazione delle rappresentazioni corporee potrebbe variare in base alle prospettive individuali e alle esperienze personali, e la teoria potrebbe incontrare difficoltà nel catturare questa varietà di interpretazioni.

---

<sup>1108</sup> In questo contesto, è opportuno sottolineare che una sfida implicita e non irrilevante è la capacità della teoria *bodyscape* di catturare la complessità delle identità di genere e delle rappresentazioni corporee fluide. La teoria potrebbe essere sfidata dall'evoluzione delle dinamiche di genere e dalla crescente consapevolezza della non binarietà di genere sia nel contesto geo-sociale già analizzato che in altri scenari. Pertanto, una riflessione critica sulla capacità della teoria di adattarsi e comprendere queste sfumature diventa fondamentale per garantirne la rilevanza e l'aderenza alle dinamiche attuali.

Guardare alle sfide della teoria *bodyscape* significa osservare ancora una volta il contesto mediale promosso e diffuso da Twitch e il suo costante sviluppo. Nell'ottica di una definitiva comprensione delle sfide a cui va in contro la teoria qui formulata è opportuno sottolineare ancora una volta quanto emerso dalle fasi di analisi di dati e dallo studio della letteratura accademica corrente: Twitch ha ridefinito il concetto di interazione in tempo reale, consentendo a individui provenienti da diverse parti del mondo di connettersi e comunicare in modi innovativi.<sup>1109</sup> La pratica, divenuta fenomeno e poi media assorbito da una piattaforma/azienda multinazionale, ha aperto nuove opportunità per la condivisione di conoscenze, la creazione di contenuti e la costruzione di comunità virtuali online. Twitch ha permesso agli utenti di partecipare attivamente alle trasmissioni attraverso chat interattive, donazioni e feedback istantanei, creando un senso di coinvolgimento più profondo rispetto ai media tradizionali. In conclusione del saggio scritto in collaborazione con Bonnie Ruberg, Amanda Cullen e Christopher Persaud, Joanna Brewer scrive che le piattaforme come Twitch hanno ridefinito radicalmente la vita sociale, economica e civile dell'inizio del XXI secolo. Aziende globali come Amazon, Meta e Google esercitano ora un potere senza precedenti per plasmare lo sviluppo della *popular culture*, trasformare le moderne pratiche di lavoro e sfidare le norme di *governance* esistenti.<sup>1110</sup> Secondo l'autrice, l'aspirazione idealistica degli anni Novanta, secondo cui Internet sarebbe servito come forza democratizzante e avrebbe inaugurato una nuova era più egualitaria dell'umanità, è stata sostituita da una crescente preoccupazione di aver involontariamente costruito un grande apparato di sorveglianza – un *panopticon* digitale.<sup>1111</sup> Riformulando le esperienze umane come materiale prezioso da estrarre e rivendere ad altre società, le piattaforme dominanti – Facebook, Instagram, YouTube, Twitch, TikTok – hanno efficacemente posizionato le loro infrastrutture tecnologiche come reti di sorveglianza di massa in grado di influenzare il comportamento dei loro utenti. Nonostante ciò, la teoria *bodyscape* illustra come non

---

<sup>1109</sup> Cfr. Atkins B., "What Are We Really Looking at? The Future-Oriented of Video Game Play", *Games and Culture*, vol. 1, n. 2, 2006, pp. 127-140.

<sup>1110</sup> Cfr. Brewer J., "Seeing Like the Streamers: Reprogramming the Panopticon", in Brewer J., Ruberg B., Cullen L. L. A., Persaud C. J. (A cura di), *Real Life in Real Time Live Streaming Culture*, MIT Press, Massachusetts, 2023, pp. 303-320.

<sup>1111</sup> Il termine si riferisce ad un concetto architettonico proposto da Jeremy Bentham nel XVIII secolo. Trattasi di un modello di struttura carceraria caratterizzato dalla disposizione circolare delle celle intorno a una torre centrale, dalla quale i guardiani possono osservare costantemente i detenuti senza essere visti. Questa disposizione mira a creare una costante sensazione di sorveglianza, inducendo i detenuti a comportarsi come se fossero sempre osservati, anche quando in realtà non lo sono. Il concetto di *panopticon* – o panottico – è stato ampiamente utilizzato come metafora per descrivere società disciplinari in cui il controllo e la sorveglianza sono internalizzati dai cittadini, influenzando il loro comportamento e conformità. In ambiti moderni, il panottico è spesso applicato per comprendere dinamiche di sorveglianza digitale e il potenziale impatto delle tecnologie sulla privacy e sulla libertà individuale. Cfr. Bentham J., *Panopticon ovvero la casa d'ispezione*, Marsilio editore, Padova, 1997.

tutte le piattaforme digitali implementino ciò che Shoshana Zuboff definisce “capitalismo di sorveglianza” allo stesso modo.<sup>1112</sup> Mentre in contesti non digitali, i lavoratori soggetti a sfruttamento sono resi invisibili e intercambiabili, spersonalizzati e spesso disumanizzati, ai creatori di contenuti digitali è concessa visibilità e assegnato un valore per i loro talenti creativi unici, e coloro che attirano un grande pubblico sono spesso posizionati come volti di una piattaforma/azienda – si veda il caso Pokimane. Il game live streaming cerca di competere con le forme più consolidate di media di intrattenimento a grande budget, offrendo un nuovo tipo di esperienza interattiva agli spettatori e scaricando strategicamente le complessità e i costi della sua produzione sui lavoratori creativi indipendenti. Nel tentativo di attrarre la rosa di talenti famosi che un tale modello di business richiede, piattaforme come Twitch cedono una straordinaria quantità di controllo corporeo, estetico, economico e normativo agli streamer, scommettendo che i loro contenuti all'avanguardia genereranno anche entrate economiche significative. Vi è la percezione che gli streamer non sono mai *costretti* ad andare in diretta: scelgono esplicitamente di accendere le telecamere e, nel decidere ciò che il mondo può vedere, invertono lo sguardo panottico trasmettendo le loro opinioni curate in un caleidoscopio di prospettive personalizzate. Cedendo il controllo creativo delle telecamere agli streamer e incoraggiandoli a impegnarsi in un lavoro emotivo con una comunità globale per guadagnarsi il sostegno economico, le piattaforme di live streaming hanno dato vita a una nuova modalità di narrazione collettiva. Tuttavia, la centralizzazione del live streaming in una singola piattaforma comporta il rischio di monopoli eccessivi, che potrebbero limitare l'innovazione e ridurre la diversità delle opzioni disponibili per gli utenti. Per questo, a partire da febbraio 2023, il dominio incontrastato di Twitch – come azienda e piattaforma – è stato messo alla prova per la prima volta da un neonato sito che punta tutto sul live streaming: Kick.com.

---

<sup>1112</sup> Il concetto di “capitalismo della sorveglianza” descrive un modello economico emergente in cui le aziende traggono profitti dalla raccolta, analisi e sfruttamento dei dati personali degli utenti. Questo fenomeno si basa sulla trasformazione dei dati digitali, che sono catturati attraverso le interazioni online e offline, in una valuta preziosa per il mercato – le aziende accumulano enormi quantità di dati al fine di profilare e influenzare gli individui in modi che generano maggiori profitti. Questo modello si basa sulla creazione di profili dettagliati degli utenti, consentendo alle aziende di personalizzare pubblicità, prodotti e servizi in modo da massimizzare l'efficacia degli annunci e aumentare le vendite. Il capitalismo della sorveglianza solleva questioni fondamentali sulla privacy, l'autonomia individuale e l'etica nella raccolta dei dati. Gli individui spesso cedono inconsapevolmente i propri dati personali in cambio di servizi gratuiti online, creando una dinamica in cui le aziende accumulano un potere significativo sulla vita delle persone. Cfr. Zuboff S., *Il capitalismo della sorveglianza. Il futuro dell'umanità nell'era dei nuovi poteri*, Luiss University Press, Roma, 2023.

## *Direzioni future*

La necessità di inserirsi in un mercato e in una cultura apparentemente saturi – di cui Twitch rappresenta la parte più grande ma a cui seguono YouTube e Facebook Gaming – deriva dalle recenti evoluzioni della piattaforma in merito a due tipologie di contenuti trasmessi in diretta: le categorie “Pools, Hot Tubs and Beaches” e “Slots” – la seconda non è più presente dall’autunno 2022. Laddove la prima è stata ampiamente illustrata nei capitoli precedenti, la categoria “Slots” indica una tipologia di contenuti soggetta a dibattito quotidiano dentro e fuori la piattaforma: il gioco d’azzardo. Questo ha definito una nuova tipologia di contenuti *live* qui denominata “*slot streaming*” – in riferimento alle slot machine virtuali presenti nelle dirette. Come riportato da Brett Abarbanel e Mark R. Johnson, a partire dal 2020 sempre più streamer hanno iniziato a trasmettere sessioni di gioco d’azzardo, attività di casinò online, scommesse sportive e giochi di carte, sotto forma di videogiochi.<sup>1113</sup> Di fatto, il gioco d’azzardo trasmesso in diretta su Twitch si presenta in varie forme: alcuni streamer trasmettono le proprie sessioni di gioco invitando gli spettatori a partecipare e scommettere in tempo reale, altri offrono recensioni e consigli su siti di scommesse e casinò online. Questa pratica ha attirato l’attenzione di un pubblico diversificato, compresi giovani spettatori minorenni che potrebbero non avere familiarità con le sfumature del gioco d’azzardo e dei suoi rischi. In tal senso, il fenomeno ha suscitato preoccupazioni rilevanti. Il rischio condiviso da streamer, giornalisti e accademici è che la trasmissione del gioco d’azzardo possa normalizzare e glorificare questa attività, influenzando le percezioni dei minori riguardo al *gambling* e ai suoi potenziali vantaggi. Inoltre, un altro aspetto critico è quello finanziario. Gli streamer spesso godono di sponsorizzazioni da parte dei siti di gioco d’azzardo, guadagnando commissioni sugli introiti generati dai *ludospettatori* che si iscrivono tramite i loro link di affiliazione. Ciò crea un conflitto di interessi evidente, poiché alcuni streamer incoraggiano il *gambling* tra i loro spettatori al fine di aumentare le proprie entrate – pratica che genera implicazioni morali e sociali, ponendo in discussione l’integrità dei creatori di contenuti e l’impatto sul pubblico giovane e impressionabile.<sup>1114</sup> Come nel caso del fenomeno delle *titty streamer*, il gioco d’azzardo ha portato alla generazione di una nicchia di ciò che può essere definito qui “*slot streamer*” – produttori interessati unicamente al *gambling* in diretta su Twitch. Fino ad ottobre 2022, l’azienda ha scelto di

---

<sup>1113</sup> Cfr. Abarbanel B., Johnson M. R., “Gambling engagement mechanisms in Twitch live streaming”, *International Gambling Studies*, vol. 20, n.3, 2020, pp. 393-413.

<sup>1114</sup> Da un punto di vista psicologico, il gioco d’azzardo su Twitch può innescare l’effetto di imitazione, spingendo gli spettatori a emulare il comportamento dei loro streamer preferiti – il *gambling* è una forma di intrattenimento che può portare ad un’associazione negativa con problemi di dipendenza, indebitamento e altri rischi connessi. Cfr. Casu M., Belfiore C. I., “The “Slotstreams” Phenomenon on Twitch.Tv: Can it Lead to Online Gambling?”, *Preprints*, 2022.

non dichiararsi in merito, considerato che parte degli introiti generati dagli *slot streamer* – così come per le *titty streamer* – si traduce in profitto per Amazon. La situazione si è evoluta rapidamente durante l'autunno del 2022, quando è stata rivelata la truffa elaborata dal noto streamer Abraham “Silker” Mohammad, il quale ha confessato in diretta che nei mesi precedenti ha ingannato colleghi, amici, familiari e *ludospettatori* per finanziare la sua dipendenza dal gioco d'azzardo. In particolare, lo streamer scommetteva sul valore di oggetti cosmetici del videogioco *Counter Strike: Global Offensive*, chiedendo in diretta agli spettatori di incrementare le donazioni poiché non era stato pagato da Twitch nel mese corrente.<sup>1115</sup> A seguito dello scandalo, alcuni degli streamer più seguiti della piattaforma, tra cui Imane “Pokimane” Anys, hanno organizzato delle live speciali per prendere una posizione e valutare le responsabilità di Twitch per quanto riguarda le *slot streaming* – sponsorizzate o meno. In particolare, Pokimane ha chiesto un intervento strutturale da parte della piattaforma proprio per limitare il rischio di creare dipendenza e portare a situazioni come quella in oggetto. A meno di sette giorni dall'insorgere della controversia e dalla prospettiva di proteste di disapprovazione, Twitch ha emesso un esteso comunicato stampa, nel quale specifica che la piattaforma “non consentirà più la diffusione in diretta di scommesse che abbracciano le tipologie di slot machine, roulette o giochi di fortuna che non risultino conformi agli standard di legittimità stabiliti negli Stati Uniti o in altre giurisdizioni dotate di adeguate misure di tutela dei consumatori”.<sup>1116</sup> Nonostante la controversia dell'autunno 2022, Twitch ha continuato a consentire live con al centro scommesse sportive, poker e videogiochi che trattano, seppure parzialmente, il gioco d'azzardo.

La rimozione dei contenuti di *slot streaming* e la costante circoscrizione del fenomeno delle *titty streamer* ha portato Twitch a svalutare il lavoro degli streamer coinvolti in tali pratiche. Questi

---

<sup>1115</sup> Il videogioco *Counter Strike: Global Offensive* presenta delle varianti estetiche per alcune armi, comunemente denominate *skin*, che possono essere acquistate attraverso un mercato gestito da Valve, l'azienda sviluppatrice, con possibilità di transazioni monetarie. Le *skin* comprendono edizioni comuni, rare e leggendarie, le cui valutazioni variano da importi modesti fino a cifre notevoli, misurate in migliaia di dollari. Questo scenario di scambio online presenta analogie con il contesto borsistico, in cui le dinamiche di offerta e domanda influenzano considerevolmente le oscillazioni dei prezzi. Nel corso del 2018, l'entità economica correlata alle transazioni degli oggetti digitali cosmetici in *Counter Strike: Global Offensive* ha raggiunto una stima di valore superiore agli 8 miliardi di dollari. Numerose persone hanno sperimentato altresì opportunità di guadagno o, viceversa, perdite significative investendo in queste *skin*. In considerazione del concreto valore monetario attribuito alle *skin*, alcuni portali online consentono l'utilizzo di tali oggetti come forma di valuta in ambito scommesse per gli incontri competitivi di *Counter Strike: Global Offensive*. È su tali competizioni che lo streamer in oggetto ha avuto una dilapidazione di capitali notevole, ammontante a centinaia di migliaia di dollari. Cfr. Parrish A., “Twitch streamers say one of their own scammed them for gambling money”, 19 settembre 2022. Consultato il 12 giugno 2023, da: <https://www.theverge.com/2022/9/19/23361436/sliker-twitch-gambling-scam-pokimane-xqc>

<sup>1116</sup> L'elenco dei siti che non saranno più streamabili include Stake.com, Rollbit.com, Duelbits.com e Roobet.com anche se Twitch afferma che la lista è in via di espansione man mano che la società approfondisce la situazione.

hanno dunque cercato uno spazio più consono alla produzione dei propri contenuti e lo hanno trovato nel contesto emergente di Kick.com, agli inizi del 2023. Il primo semestre dell'anno ha visto una vera e propria emigrazione da Twitch a Kick, spostamento che può essere compreso attraverso una lente di valutazione delle differenze di politiche e regolamentazioni tra le due piattaforme. Laddove sono presenti risorse accademiche per la trattazione dei fenomeni di *slot streaming* summenzionati, le risorse sono poche nel caso di un'argomentazione più o meno dettagliata di Kick; per questo, al fine di esaminarla brevemente nell'ottica di uno sguardo alle direzioni future che può intraprendere il game live streaming e la teoria *bodyscape*, si menzionano contributi giornalistici e divulgativi. I vantaggi offerti dal sito sono chiari sin dal logo, che riporta la seguente dicitura: "Kick. Stream Now. No Ads. 95-5 split. Reachable support stream". Analizzate singolarmente, le frasi riportate nella citazione si riferiscono alla possibilità di trasmettere contenuti in diretta grazie ad un'interfaccia intuitiva e di semplice comprensione;<sup>1117</sup> alla totale assenza di inserzioni pubblicitarie che interrompono il flusso delle dirette; alla bipartizione delle entrate economiche generate dagli streamer, a cui va il 95% degli incassi, a fronte di un 5% di profitto per il sito;<sup>1118</sup> alla presenza di un supporto tecnico a completa disposizione degli streamer. Nel libero mercato statunitense, Kick si posiziona aprendosi alla totale competizione con Amazon, pur non avendo alle spalle lo stesso capitale dell'azienda di spedizioni. Alle affermazioni e implementazioni summenzionate, Kick integra il contatto diretto con gli streamer di Twitch a cui sono offerti contratti da centinaia di milioni di dollari, al fine di spostare la propria attività e il proprio pubblico da una piattaforma all'altra. Sono questi i casi di xQc e Amouranth riportati nel terzo capitolo: nel primo caso, lo streamer di maggior successo di Twitch – interessato e attivo in quanto *slot streamer* – ha visto in Kick l'opportunità per continuare l'attività di gioco d'azzardo a fronte di un guadagno maggiore.<sup>1119</sup> Similmente, la *titty streamer* Amouranth ha approfittato della maggiore "apertura mentale" di Kick nei confronti del fenomeno tanto dibattuto su Twitch, aparendo in toni ancora più

---

<sup>1117</sup> Vedi *Figura 34*. Cfr. Gach E., "Twitch Mega Streamer xQc Signed By Gambling Company For \$100 Million", *Kotaku*, 16 giugno 2023. Consultato il 31 agosto 2023, da: <https://kotaku.com/xqc-to-kick-twitch-twitter-reddit-adept-deal-contract-1850549551>

<sup>1118</sup> Laddove su Twitch le politiche di profitto prevedono una bipartizione 70-30 a favore degli streamer – se i guadagni sono inferiori a centomila dollari americani – o 50-50 – in caso di guadagni maggiori.

<sup>1119</sup> Non a caso, il neonato servizio di streaming è stato ideato da Trainwreck, società i cui proprietari sono i medesimi alle spalle del casinò online Stake. Cfr. D'Anastasio C., "Twitch's New Streaming Rival Kick Tests Waters of Lighter Moderation", *Bloomberg*, 3 marzo 2023. Consultato il 10 agosto 2023, da: <https://www.bloomberg.com/news/newsletters/2023-03-03/twitch-s-new-video-game-streaming-rival-kick-goes-light-on-moderation>

provocanti e provocatori e inserendo all'interno di ogni diretta riferimenti alla propria attività di sex worker su OnlyFans.<sup>1120</sup>

Similmente all'esordio di Justin.tv nel 2007, la storia di Kick è stata avvolta da polemiche sin dall'inizio. A febbraio 2023, uno dei suoi utenti ha trasmesso in tempo reale la partita del Super Bowl LVII senza autorizzazione: la piattaforma quel giorno ha superato il suo record di audience raggiungendo un picco di centomila spettatori connessi in contemporanea e non c'è stata nessuna penalità da parte di Kick. In altre parole, il sito si distingue per una prospettiva più accomodante rispetto alla creazione di contenuti di natura ambigua e controversa, rispetto a Twitch. L'approccio meno stringente alle questioni di contenuto attrae un numero di streamer in costante aumento – inclusi gli *slot streamer* e le *titty streamer*. La minore vigilanza su Kick permette loro di esplorare una gamma più ampia di contenuti e di evitare censure, penalizzazioni o *ban* che invece possono verificarsi su Twitch. Inoltre, il passaggio a Kick potrebbe essere motivato dalla possibilità di mantenere il controllo su pratiche di monetizzazione e sponsorizzazioni, senza sottostare alle volontà dell'azienda in termini di posizionamento di pubblicità e promozioni durante le dirette. Questa transizione consente agli streamer di sfruttare una base di spettatori già affezionati e parte di una community coesa, senza dover affrontare l'ingerenza della ri-costruzione di un pubblico di fan. Infine, la decisione di migrare verso Kick potrebbe essere influenzata anche dalla natura evolutiva delle tendenze digitali e delle preferenze degli utenti. L'ambiguità e l'audacia possono attrarre una fetta di pubblico che cerca un tipo di intrattenimento diverso da quello tradizionalmente accettato su piattaforme più ampie di gioco video – come Twitch. Gli *slot streamer* e le *titty streamer* potrebbero aver percepito Kick come una piattaforma in cui le loro espressioni creative, sebbene ambigue, potrebbero essere meglio accolte e apprezzate.

Nel panorama del game live streaming, la prospettiva di una possibile scomparsa del predominio di Twitch a favore di Kick si presenta come un'incognita. Tuttavia, è interessante notare che diverse piattaforme, tra cui Mixer e Facebook Gaming, hanno precedentemente tentato di competere con Twitch ma hanno fallito nel raggiungere una presenza duratura. Alla luce di queste esperienze, emerge un senso di cautela nel formulare previsioni sulla posizione futura di Kick nell'ecosistema della *game live streaming culture*. La presenza di Trainwreck come azienda gestrice e moderatrice della piattaforma e la proliferazione di contratti multimilionari con gli streamer più noti di Twitch è motivo di preoccupazione sia per i creatori di contenuti attivi sul sito che per i nascenti streamer. L'evoluzione di Kick come concorrente pone questioni cruciali relative alla sostenibilità delle

---

<sup>1120</sup> Vedi *Figura 35*. Cfr. Bardhan A., "Amouranth Follows xQc's Lead And Leaves Twitch", *Kotaku*, 20 giugno 2023. Consultato il 31 agosto 2023, da: <https://kotaku.com/kick-amouranth-contract-xqc-twitch-income-twitter-1850555804>

politiche e delle strategie adottate dal game live streaming. La sfida di creare un ambiente attraente per gli streamer e per il pubblico, pur rispettando standard etici e legali, rappresenta un bilanciamento complesso. L'incertezza sull'eventuale successo di Kick nel contendere il predominio di Twitch è permeata da considerazioni sociali, culturali e politiche riguardo agli insuccessi di altre piattaforme – come Mixer o YouTube Live. La compagnia esperta in gioco d'azzardo ha assicurato i propri dipendenti e produttori di avere sufficienti fondi per concludere il primo anno fiscale con successo: prospettiva che sottolinea la necessità di un approccio riflessivo e ponderato nel valutare la futura posizione di Kick.

L'affermazione di una piattaforma concorrente è il sintomo di un cambiamento in corso nell'ecosistema di Twitch. Come evidenziato dalla presente ricerca che da altri contributi accademici raccolti e inseriti nei capitoli precedenti – sviluppati nei medesimi anni –, tanto nel contesto italiano che internazionale, la pandemia da COVID-19 ha largamente favorito l'evoluzione del game live streaming. Il 2020 è stato un anno di svolta per l'intero settore digitale ma in particolare per Twitch, che ha avuto un grande aumento di interesse e visite. Secondo i dati raccolti dalla piattaforma StreamElements tra il 2020 e il 2021 – a cui si accosta la presente ricerca *grounded* – il numero di ore passate sul sito dai suoi utenti è aumentato dell'82% tra il marzo del 2020 e quello del 2021. Oltre al pubblico è cresciuto anche il numero di persone che ha cominciato a trasmettere in diretta, espandendo ulteriormente l'offerta contenutistica del sito. Nello scenario italiano, con la fine del lockdown e delle restrizioni causate dalla pandemia, il sito ha registrato un calo di utenti. A determinare un'effettiva contrazione ha contribuito l'aumento della concorrenza nel settore dei live streaming, e più in generale una profonda trasformazione in quello dei social network. Negli ultimi anni Twitch si è ritagliata un ruolo molto particolare nell'ecosistema dell'intrattenimento digitale: complice la sua natura televisiva, le dirette sono diventate il punto di partenza di buona parte della cultura, del folklore digitale, spingendo sempre più persone a usare clip tratte da contenuti *live* per confezionare video da pubblicare altrove – secondo il fenomeno del *freebooting*. Anche in quest'ultimo caso, nel periodo post-pandemico il numero di *freebooter* è diminuito e l'attenzione si è spostata verso altre piattaforme sociali – tra cui TikTok.

Quest'ultima, sin dal suo lancio nel 2016 emerge come applicazione per smartphone sviluppata dalla società cinese ByteDance, che ha rapidamente guadagnato popolarità su scala globale: questa consente agli utenti di creare brevi video musicali, generalmente della durata variabile da 15 a 60 secondi, incorporando vari elementi multimediali, come musica, effetti speciali, filtri e testo. TikTok si è presto evoluta in fenomeno socio-culturale con un'ampia base di utenti in tutto il mondo, soprattutto minorenni. La piattaforma è caratterizzata dalla sua interfaccia *user-friendly* e dalla

facilità con cui gli utenti possono creare e condividere contenuti: De Leyn, De Wolf, Vanden Abeele e De Marez sostengono che l'elemento distintivo di TikTok è la sua "For You Page" (FYP), una sezione personalizzata del feed in cui gli utenti "possono scoprire contenuti consigliati in base al loro comportamento di visualizzazione e interazione passata".<sup>1121</sup> Questo algoritmo avanzato ha contribuito in modo significativo al successo della piattaforma, garantendo che gli utenti ricevano contenuti rilevanti e coinvolgenti costantemente. Secondo Mona Khattab un altro aspetto notevole di TikTok è la sua enfasi sull'interpretazione, poiché molte delle tendenze emergono dalla reinterpretazione di brani musicali, coreografie e sfide virali: ciò ha creato una cultura di condivisione e partecipazione attiva tra gli utenti, che incoraggia la collaborazione e la creatività collettiva in ottica performativa.<sup>1122</sup> In tal senso, TikTok promuove standard di bellezza e idealizzazioni del corpo attraverso la condivisione di contenuti che mostrano fisici attraenti e desiderabili, affermandosi in quanto piattaforma per l'espressione individuale attraverso la danza, il fitness, la moda e la bellezza. Recenti tendenze di creazione di contenuti in diretta su TikTok hanno visto una nuova contaminazione e sovrapposizione tra videogiochi, live streaming e pornografia. Trattasi del cosiddetto "NPC trend" – moda del *non playable character* – in cui i creatori di contenuti – streamer o TikToker – trasmettono in diretta comportandosi come un *NPC* – vale a dire un personaggio non giocante in un videogioco o ambiente virtuale, controllato dall'intelligenza artificiale e non da un giocatore umano – con dialoghi pre-scritti, completi di frasi prive di senso come "ice-cream so good" – "gelato così buono" – utilizzate in risposta a donazioni economiche generate dall'audience. Di fatto, durante le *live*, gli spettatori inviano donazioni al creatore accompagnate da *emote* scelte da loro – come coni gelato, rose o altro – che compaiono sullo schermo al momento del pagamento e a cui lo streamer reagisce in tempo reale con le frasi pre-scritte menzionate. Laddove al di fuori del contesto del presente *trend* gli streamer sono soliti rispondere con ringraziamenti, la tendenza emersa su TikTok ha portato alla nascita di feedback ripetitivi e statici, che hanno ricondotto il comportamento dei creatori di contenuti a quello degli *NPC* videoludici. Tali tipologie di diretta hanno durata che varia dalle due alle sei ore e possono portare a guadagni economici ingenti per i produttori. In particolare, il fenomeno ha ottenuto popolarità grazie ad alcune streamer e tiktokker di sesso femminile: sono un esempio le virali Fedha "Pinkydoll" Sinon e Cherry Crush, che sono solite ripetere frasi come "You got me feeling like a

---

<sup>1121</sup> Cfr. De Leyn T., De Wolf R., Vanden Abeele M., De Marez L., "In-between child's play and teenage pop culture: Tweens, TikTok & privacy", *Journal of Youth Studies*, vol. 25, n. 8, 2022, pp. 1108-1125.

<sup>1122</sup> Cfr. Khattab M., "Synching and performing: body (re)-presentation in the short video app TikTok", *WiderScreen*, vol 21, n. 12, 2019, pp. 1-16.

*cowgirl*” – “mi fai sentire come una *cowgirl*” – quando alla donazione corrisponde l’icona di un cappello da cowboy.<sup>1123</sup> Laddove Pinkydoll emerge come streamer esclusivamente nel contesto del trend menzionato, la figura di Cherry Crush è poliedrica: creatrice di contenuti affermatasi su YouTube e poi su Twitch con la produzione di video ASMR, è divenuta una sex worker su OnlyFans – interessata alla formulazione di cosplay sessualizzati – e successivamente pornstar a tutti gli effetti. La sua presenza in rete non è dunque distante da quella di Amouranth, i cui contenuti sono costellati di riferimenti al suo corpo e alla sua produzione di natura pornografica. Anche al di fuori di Twitch, nel contesto della trasmissione di contenuti in diretta, si affermano pratiche che mettono al centro dell’attenzione un corpo sessualizzato attraverso forme di interazione di natura (video)ludica. L’affermazione di un nuovo contesto mediale *live* promosso da Kick in risposta a Twitch e le nuove modalità di fruizione di contenuti in diretta su piattaforma come TikTok, consentono di affermare che si sia diffusa l’idea che l’“età dell’oro di Twitch” – ovvero una fase di lunga crescita, scoperta e sperimentazione – sia giunta al termine. Tra le cause di questa percezione non c’è solo la pandemia e i suoi effetti ma anche il successo riscosso dalla piattaforma stessa, il fatto che Twitch si sia allontanata dal gioco video nell’ottica dell’integrazione di contenuti eterogenei, con tutto ciò che questo comporta in fatto di moderazione e interessi economici.<sup>1124</sup>

Kick emerge come sito, luogo e spazio in cui poter applicare la teoria del *bodyscape* in un’eventuale direzione futura di comprensione di quelle modalità di produzione e consumo di contenuti in diretta che vedono la costante presenza di *ludospettatori* e la potenziale espansione della *ludopornosfera*, ponendo il corpo al centro di future indagini.<sup>1125</sup> Sebbene la teoria abbia già apportato contributi significativi alla comprensione di queste dinamiche nel contesto occidentale di Twitch, ci sono

---

<sup>1123</sup> Pinkydoll, con circa mezzo milione di follower, ha dichiarato di trascorrere almeno sei ore al giorno su TikTok a creare contenuti come NPC, guadagnano fino a settemila dollari quotidianamente. Cfr. Murray C., “The Bizarre TikTok NPC Livestream Trend – Where Creators Act Like Robots – Explained”, *Forbes*, 19 luglio 2023. Consultato il 22 agosto 2023, da: <https://www.forbes.com/sites/conormurray/2023/07/19/the-bizarre-tiktok-npc-livestream-trend-where-creators-act-like-robots-explained/>

<sup>1124</sup> Cfr. Minto P., “Finita la pandemia, Twitch sta cambiando”, *Il Post*, 16 luglio 2023. Consultato il 18 agosto 2023, da: <https://tinyurl.com/mpd5ztpb>.

<sup>1125</sup> Twitch stessa deve essere ulteriormente soggetta ad analisi a mezzo di teorie *bodyscape*. Osservazioni recenti hanno visto una maggiore convergenza tra pratiche di *game live streaming* e *porn live streaming* culminate, il 14 dicembre 2023, con una rivisitazione delle normative vincolanti la rappresentazione sessuale sulla piattaforma, con lo scopo di includere forme di “nudità artistica”. La poca chiarezza delle nuove norme ha portato – nelle ventiquattro ore successive all’annuncio –, alla trasmissione di contenuti pornografici sul sito senza censure e ha una pressoché totale caduta di interesse verso il *game video* tout court. L’azienda è stata dunque costretta a fare marcia indietro, facendo finta di non aver mai preso questa scelta. Nonostante ciò è opportuno pensare che una manovra del genere possa verificarsi di nuovo, portando ad una nuova concezione di corpo e videogioco all’interno dell’ecosistema di Twitch. Cfr. Carpenter N., “Twitch’s ‘artistic nudity’ policy rolled back days after it was introduced”, *Polygon*, 18 dicembre 2023. Consultato il 7 gennaio 2024, da: <https://www.polygon.com/24002802/twitch-artistic-nudity-policy-rollback>.

molte strade che possono essere percorse per approfondire e affinare ulteriormente il quadro concettuale. In primo luogo, un'area di ricerca potenzialmente feconda riguarda l'approfondimento delle implicazioni etiche e psicologiche delle rappresentazioni corporee su Twitch. Gli studi futuri potrebbero esaminare come queste rappresentazioni influenzano l'autostima e la percezione del corpo degli spettatori, nonché come possano contribuire alla creazione di modelli di ruolo e stereotipi di genere. L'analisi delle reazioni emotive e delle percezioni psicosomatiche degli spettatori di fronte a diverse rappresentazioni corporee potrebbe contribuire a una comprensione più approfondita degli effetti psicologici delle interazioni corpo-schermo su Twitch. Un'altra direzione promettente potrebbe riguardare l'approfondimento delle dinamiche di potere e controllo nelle pratiche corporee in diretta. Gli streamer possono essere soggetti a pressioni sociali e aspettative esterne – di natura economica o culturale – per quanto riguarda le loro rappresentazioni carnali, e ciò potrebbe influenzare la loro autonomia e *agency* nell'ambiente digitale. Esaminare come il potere e il controllo sono distribuiti tra gli streamer, i *ludospettatori* e le piattaforme potrebbe portare a una comprensione più intima delle dinamiche sociali e culturali che influenzano le rappresentazioni corporee. Come osservato nel contesto delle limitazioni e delle sfide che presenta la teoria *bodyscape*, un'ulteriore direzione di ricerca potrebbe concentrarsi sull'analisi delle dinamiche di genere e delle rappresentazioni *queer* relative ai contenuti che pongono al centro il corpo su Twitch. In tal senso, gli studi futuri potrebbero esaminare come le rappresentazioni corporee sfidano o rafforzano i binarismi di genere tradizionali e come contribuiscono a una maggiore visibilità delle identità di genere non conformi. Esplorare come le rappresentazioni corporee contribuiscono a creare spazi di espressione *queer* e a sfidare le norme di genere potrebbe arricchire ulteriormente la comprensione delle dinamiche di genere su piattaforme di live streaming. Infine, come summenzionato, una direzione importante potrebbe riguardare lo studio conciso della piattaforma Kick secondo il modello teorico qui esposto. Questa istituzionalizza l'area di grigio presente su Twitch in relazione ai contenuti prodotti da *titty streamer*, ovvero che pongono un'attenzione sul corpo maggiore di quanto visto su Twitch nel corso della presente ricerca – è un esempio il caso cross-piattaforma di Amouranth. Sia su Twitch che su Kick, le rappresentazioni corporee e le interazioni sono soggette a cambiamenti rapidi e innovazioni costanti, e quindi è fondamentale che la teoria *bodyscape* rimanga aperta all'adattamento e all'evoluzione sociale e culturale di tali siti. In conclusione, le direzioni future della teoria *bodyscape* offrono molteplici opportunità per ulteriori approfondimenti e arricchimenti concettuali nell'ambito delle interazioni corporee su piattaforme di live streaming. Le osservazioni relative a nuovi siti come Kick e TikTok e alla potenziale applicazione della teoria *bodyscape* nei relativi contesti, arricchisce ulteriormente

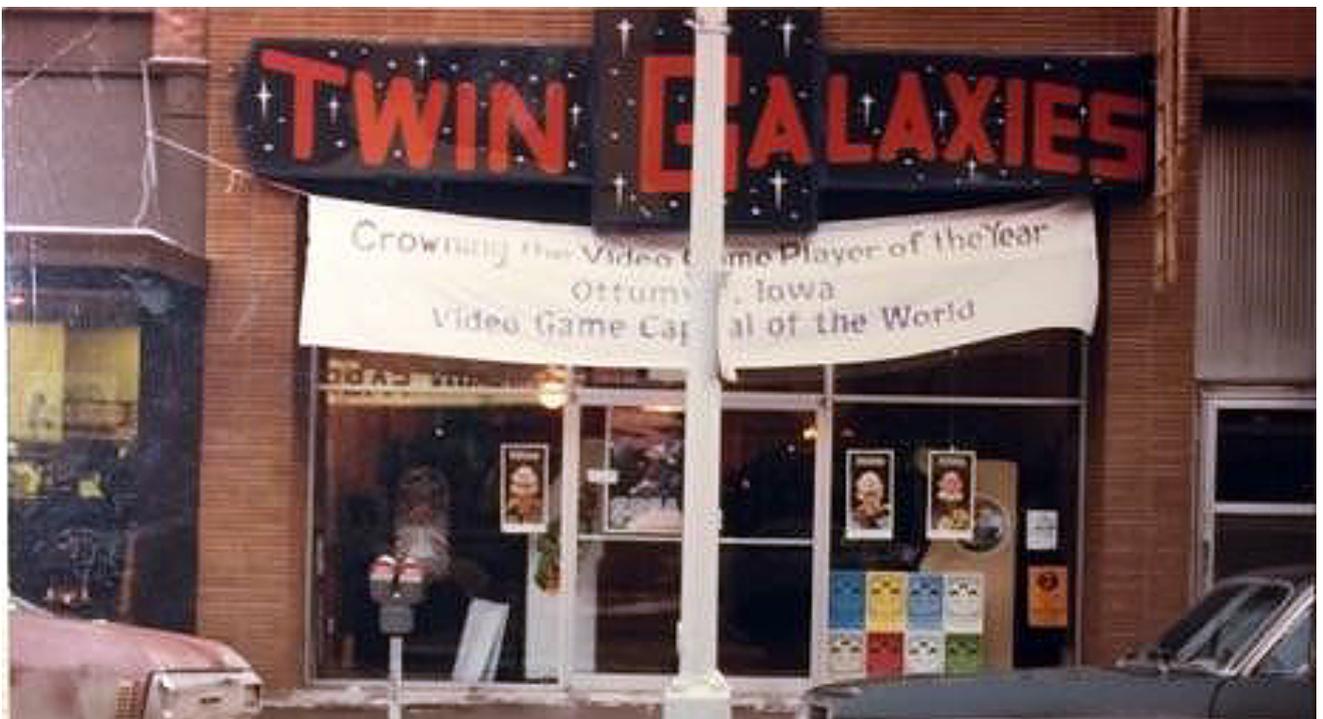
la ricerca con l'individuazione di spunti critici e interpretativi emersi dall'analisi a mezzo del *Visual Grounded Theory Approach*. Emerge una critica nei confronti della mercificazione e dell'ipercommercializzazione del corpo all'interno del contesto digitale. L'impiego strategico dell'immagine corporea per attirare l'attenzione degli spettatori e ottenere guadagni monetari solleva questioni sul concetto di autenticità e sulle motivazioni sottostanti a queste pratiche. È essenziale comprendere come tali dinamiche influenzino la percezione pubblica dell'identità digitale e come possano contribuire alla promozione di stereotipi di genere e modelli di comportamento distorti. Inoltre, si apre una riflessione su come il fenomeno analizzato rifletta e plasmi i mutamenti sociali e culturali attuali. L'emergere di nuovi modi di comunicare, di interagire e di intrattenere attraverso le piattaforme digitali sottolinea il cambiamento radicale nelle dinamiche sociali, dove la virtualità si mescola – *mix* – sempre di più con la realtà. L'analisi della rappresentazione e percezione del corpo su Twitch si inserisce in questo contesto più ampio di trasformazioni culturali, evidenziando l'urgenza di considerare in modo critico e informato l'impatto di queste dinamiche sul nostro tessuto sociale.

La ricerca rivela un panorama complesso e sfumato delle pratiche di rappresentazione e percezione del corpo su Twitch, in cui il confine tra game live streaming e pornografia si fa sottile e talvolta indistinto. La piattaforma si presenta come un luogo in cui si intrecciano desideri di espressione personale – talvolta intima e sessuale –, profitto finanziario e dinamiche di intrattenimento (video)ludiche. Le pratiche di rappresentazione del corpo, che spaziano dalla sensualità al *soft porn*, sfidano le definizioni tradizionali di contenuti gioco video e richiedono un riesame critico delle norme di moderazione e delle politiche delle piattaforme digitali. Queste sono in continua evoluzione, e il loro studio richiede un dialogo aperto e inclusivo sulle questioni di etica, identità e sessualità, allo scopo di bilanciare la libertà creativa con il rispetto delle comunità virtuali e dei valori sociali. La ricerca dimostra che il futuro delle pratiche di rappresentazione e percezione del corpo su Twitch richiederà un impegno collettivo nella promozione di uno spazio che rispetti la diversità delle voci e consenta discussioni illuminate su come definire i limiti e le possibilità della rappresentazione digitale. L'approfondimento delle implicazioni etiche ed economiche, delle dinamiche di potere, delle rappresentazioni di genere e delle tendenze in evoluzione, rappresenta una sfida necessaria per la comprensione complessiva di un fenomeno in rapida crescita. I media partecipativi stanno diventando più accessibili ed inclusivi: dato che il *fandom* e la *live streaming culture* stanno dando vita ad un ecosistema sempre più complesso e differenziato, è possibile prevedere che il panorama corporeo – *bodyscape* – composto da dinamiche di rappresentazione e percezione del corpo si espanderà costantemente.

## Figure



*Figura 1:* Una madre e la figlia assistono all'allunaggio americano il 21 luglio 1969. Fotografia pubblicata dall'editoriale *SeeingScience*, 1969.



*Figura 2:* La sala giochi Twin Galaxies nel 1982, pochi giorni dopo la fine del “Campionato mondiale di videogiochi”.



Figura 3: Fermo immagine tratto da *Diary of a Camper*, 1996. La squadra dei Rangers collabora per eliminare il giocatore “camper” nascosto in un antro dell’area di gioco.

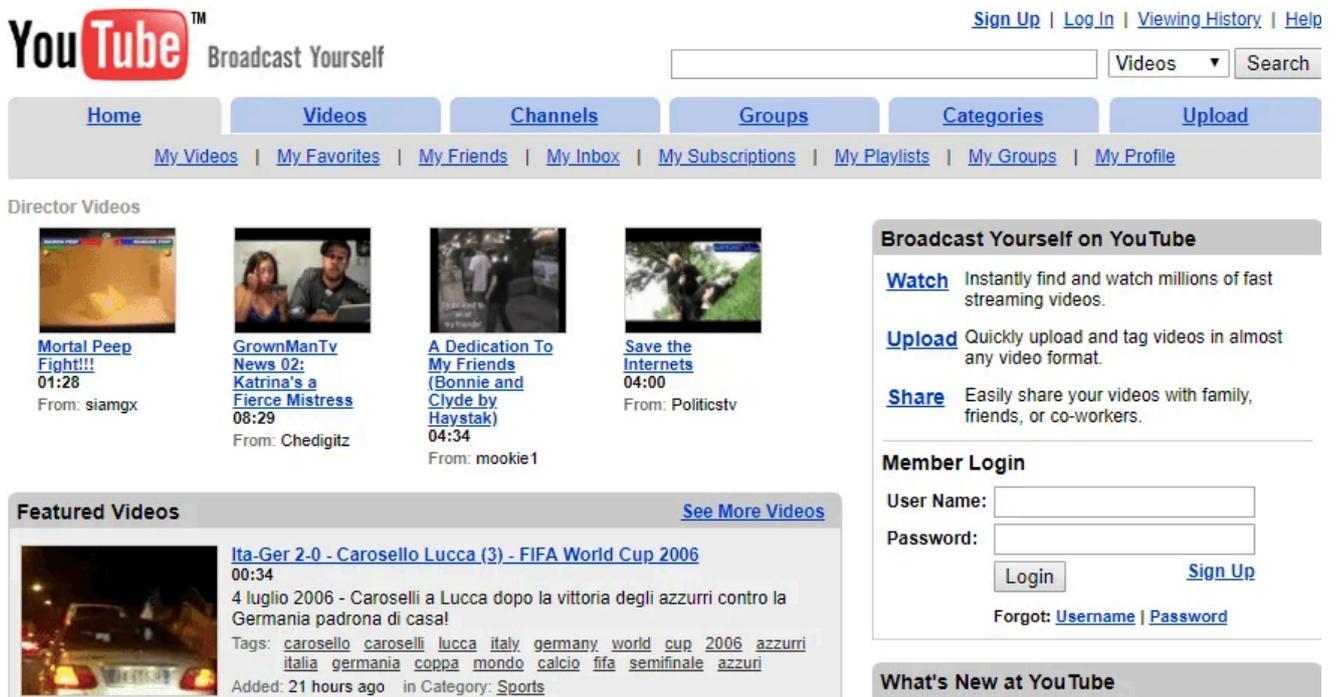


Figura 4: Parte dell’interfaccia di homepage di YouTube nell’anno successivo alla sua fondazione, 2006.

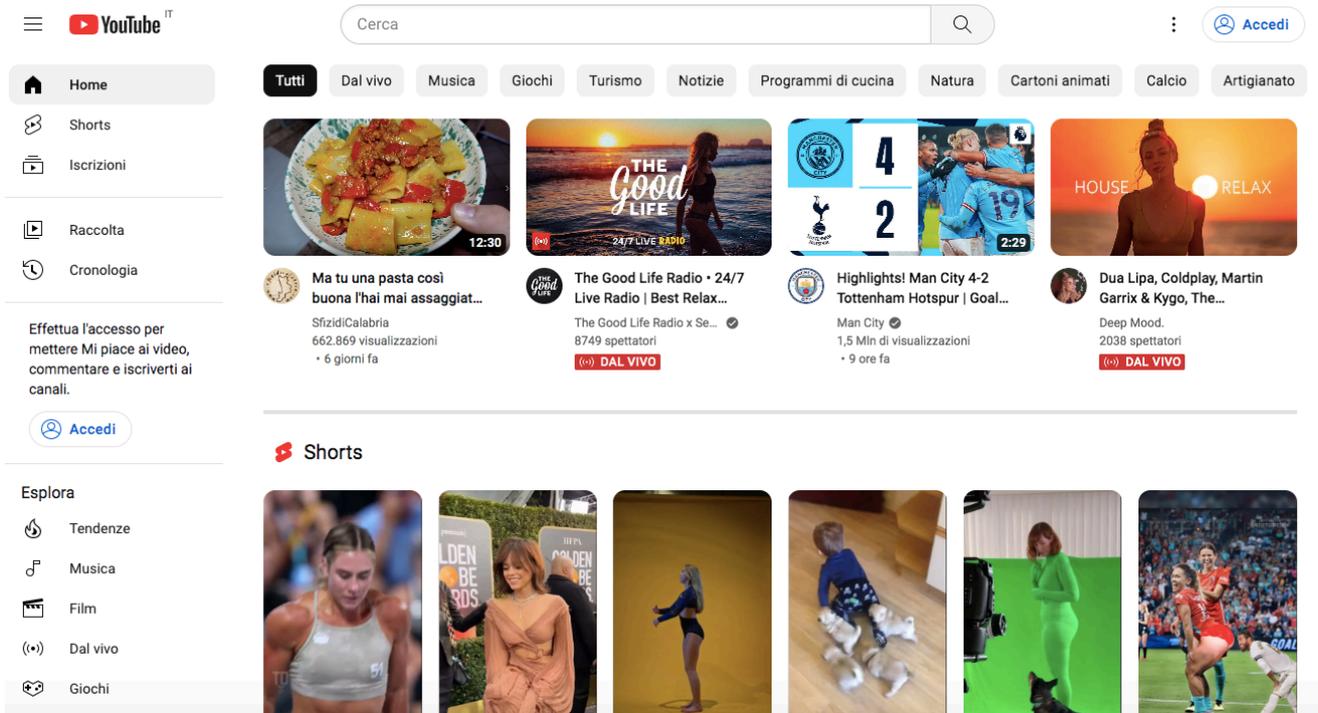


Figura 5: Parte dell'interfaccia di homepage di YouTube, 2023: i contenuti audiovisivi generati dagli utenti sono presenti in molteplici forme e fruibili secondo differenti modalità.

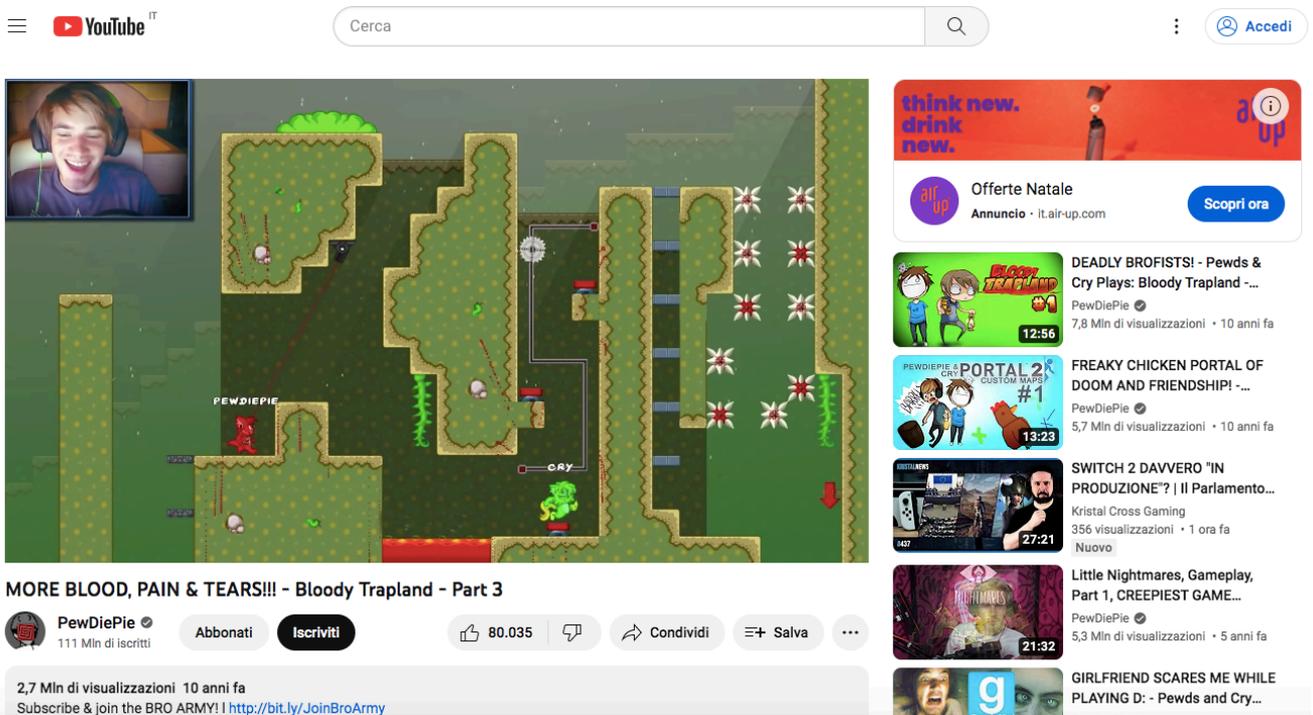


Figura 6: Esempio di contenuto *Let's Play* su YouTube: PewDiePie, uno dei più famosi creatori di contenuti del sito, diverte il suo pubblico con il mini-gioco *Bloody Trapland*, 2012.



Figura 7: Parte dell'interfaccia di homepage di Justin.tv nell'anno della sua fondazione, 2007: Justin Kan è costantemente connesso al sito e visualizzato nell'inquadratura dedicata.

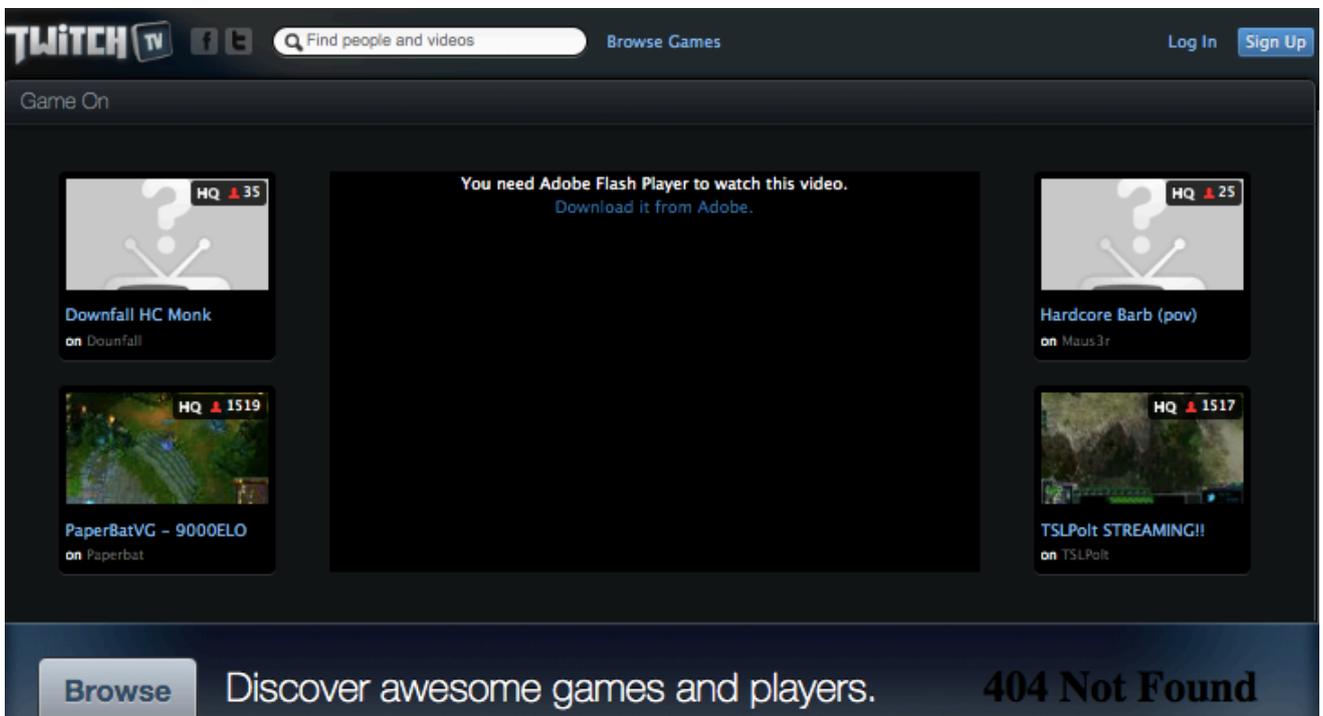


Figura 8: Parte dell'interfaccia di Twitch.tv, 2011: il focus è sul contenuto videoludico, con molteplici inquadrature tra cui scegliere per la riproduzione di contenuti in diretta.

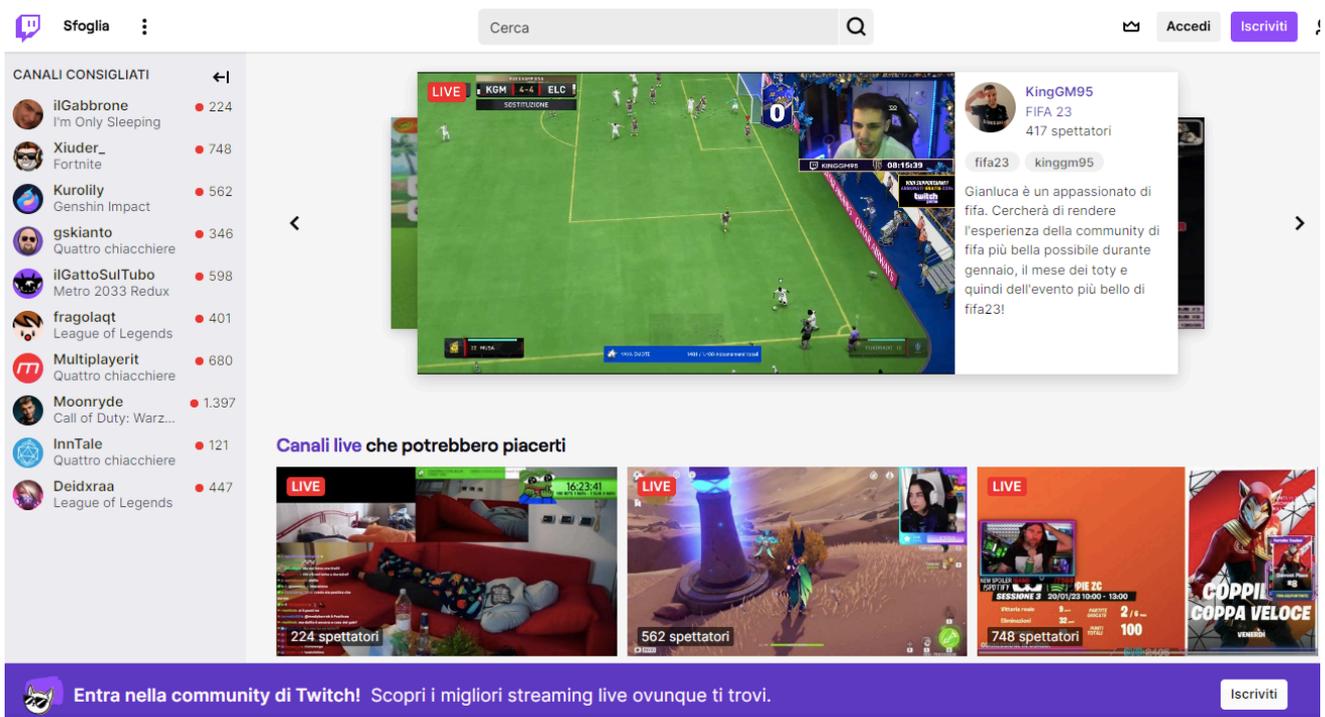


Figura 9: Parte dell'interfaccia di Twitch.tv, 2023: le inquadrature sono ridisposte secondo dinamiche congeniali alla fruizione del sito, presentando lateralmente una struttura a canali.

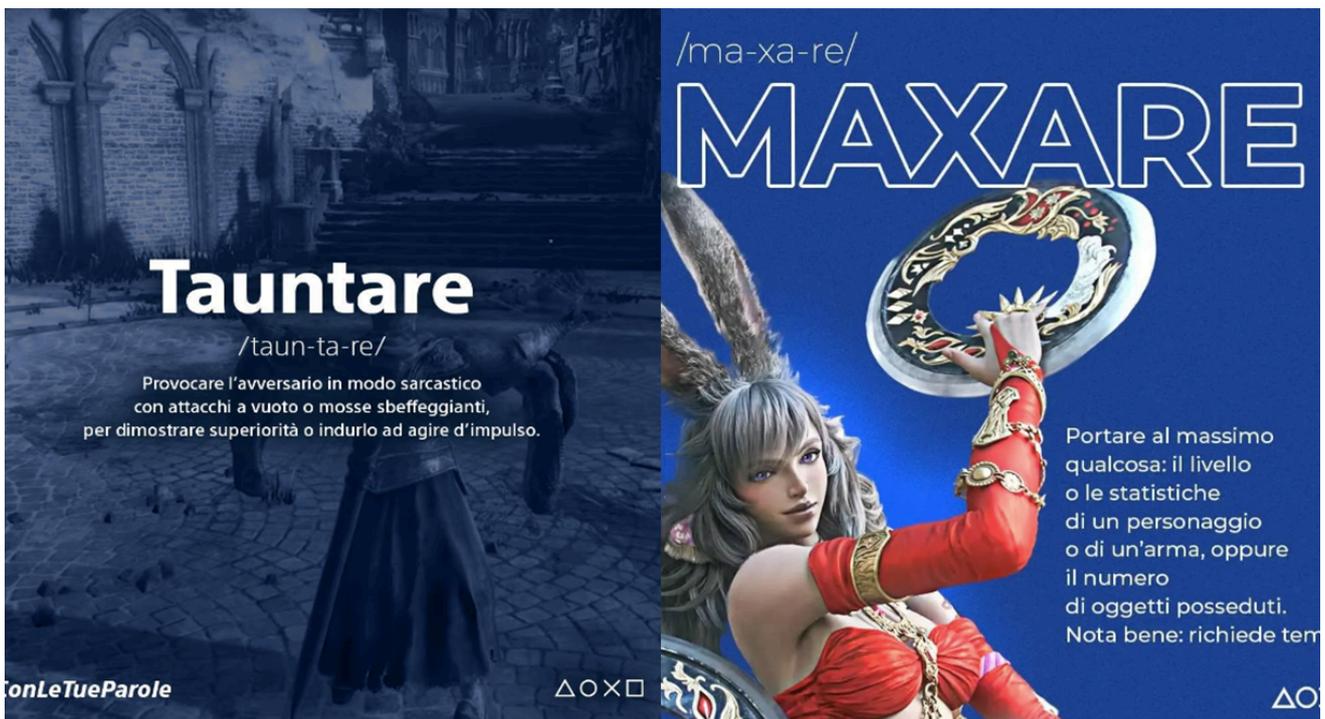


Figura 10: Due esempi tratti dalla campagna “#ConLeTueParole” di PlayStation Italia: il primo del giugno 2021 presente una struttura grafica molto diversa dal secondo, del luglio 2022.

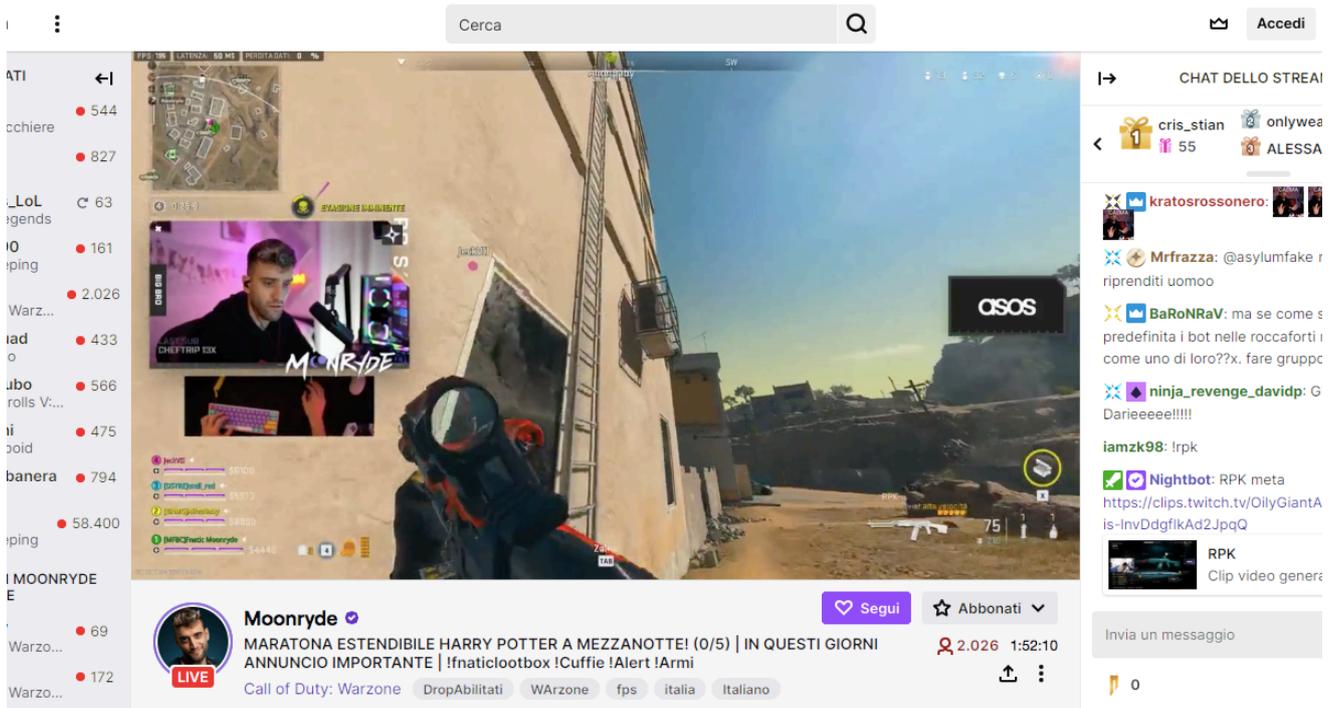


Figura 11: L'interfaccia utente di Twitch, 2023: lo streamer Moonryde è impegnato in una maratona mentre gioca a *Call of Duty Warzone*.

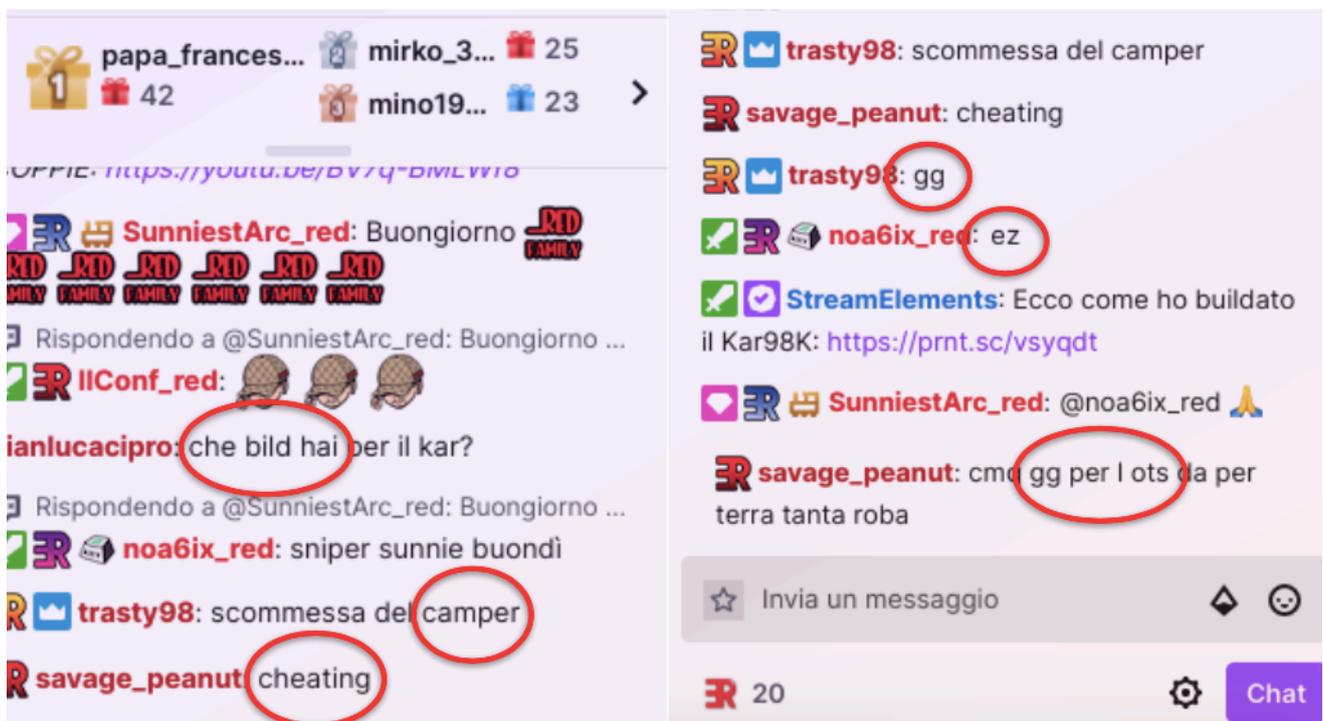


Figura 12: Il linguaggio vernacolare videoludico è applicato costantemente in chat, strutturando una narrazione testuale di ciò che avviene, in diretta, sullo schermo, 2021.

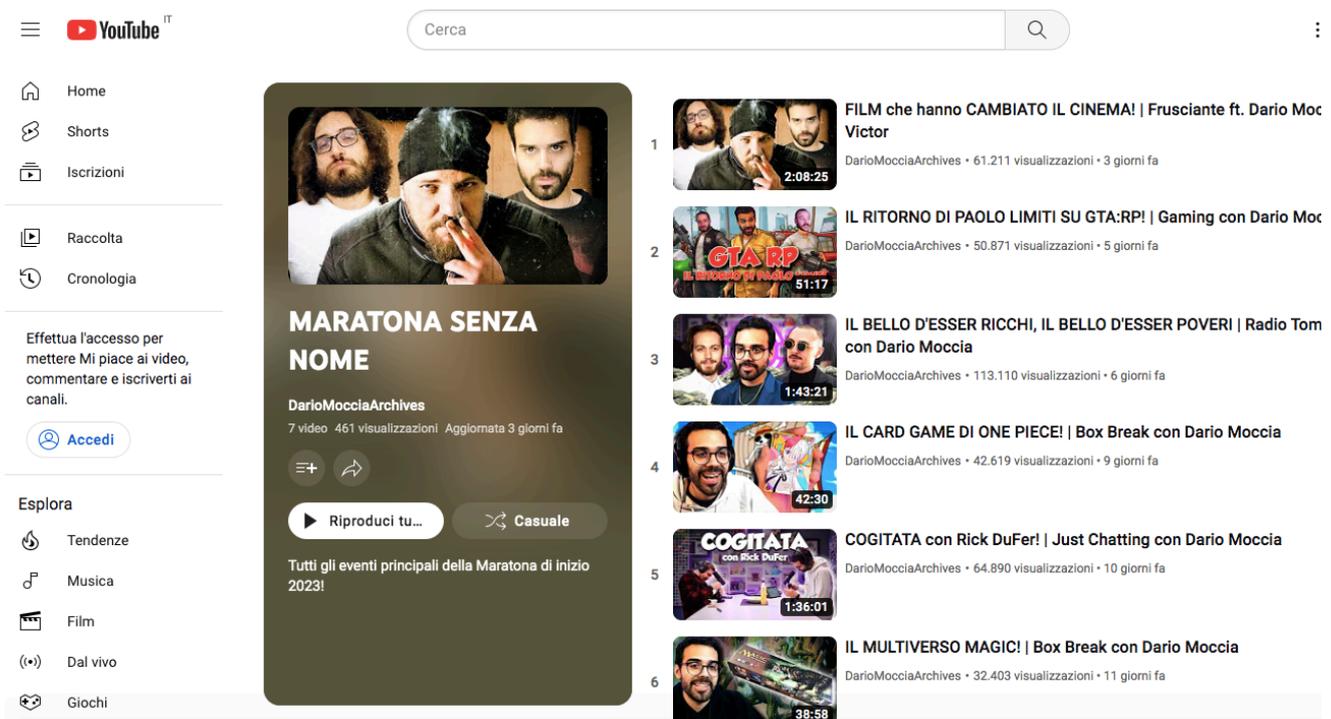


Figura 13: Il canale YouTube DarioMocciaArchives impiega la pratica del *freebooting* per conservare su un'altra piattaforma parti delle dirette trasmesse su Twitch, 2023.



Figura 14: La streamer Imane "Pokimane" Anys, impegnata in una sessione di gioco di *Fortnite* nell'estate 2022.



Figura 15: Il corpo della streamer Pokimane digitalizzato per vestire i panni di una *emote* del videogioco *Fortnite*.



*Figura 16:* Una modella francese posa in abbigliamento erotico per il fotografo Charles Guyette, 1930 ca.



Figura 17: Jennifer Ringley appare davanti alla sua webcam nelle vesti della performer digitale JenniCam.

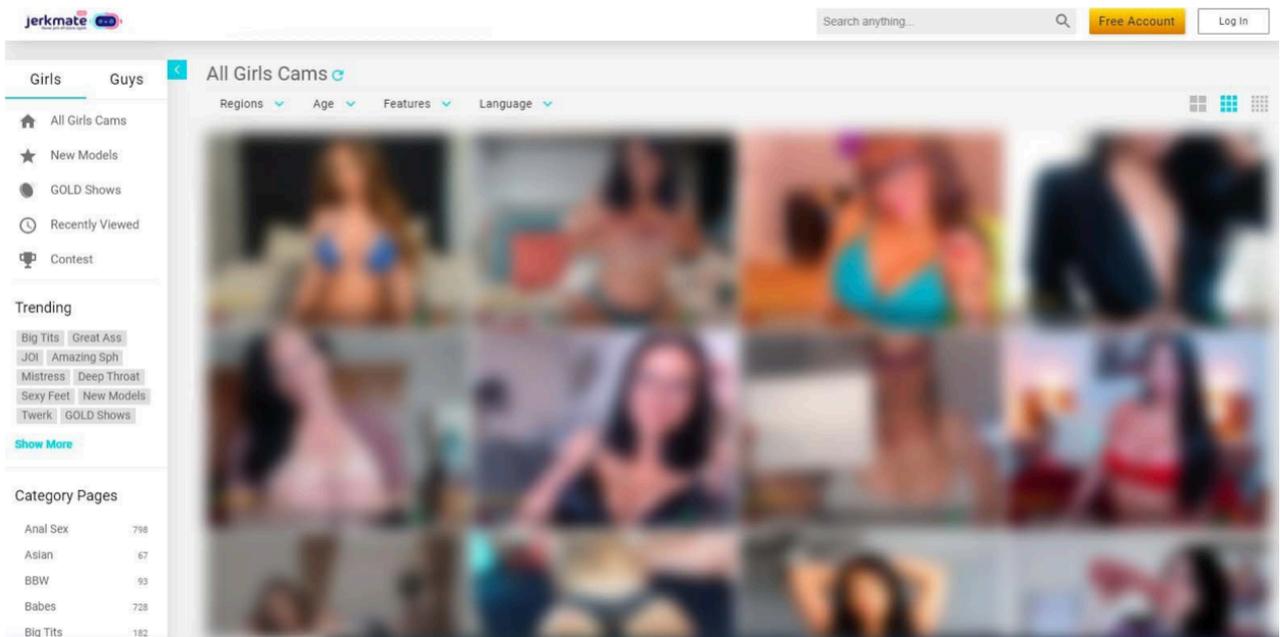


Figura 18: La homepage della piattaforma Jerkmate (qui censurata) propone una navigazione basata su gusti estetici e categorie sessuali.



Figura 19: la cosplayer Jessica Nigri in posa su un set fotografico con la sua re-interpretazione del Pokémon Pikachu.



Figura 20: esempio di browser game giapponese eroge – *H mo Game mo Kaihatsu Zanmai*.



Figura 21: fotografia di un gruppo di modelle/performer di un profilo OnlyFans generate mediante AI image generator.

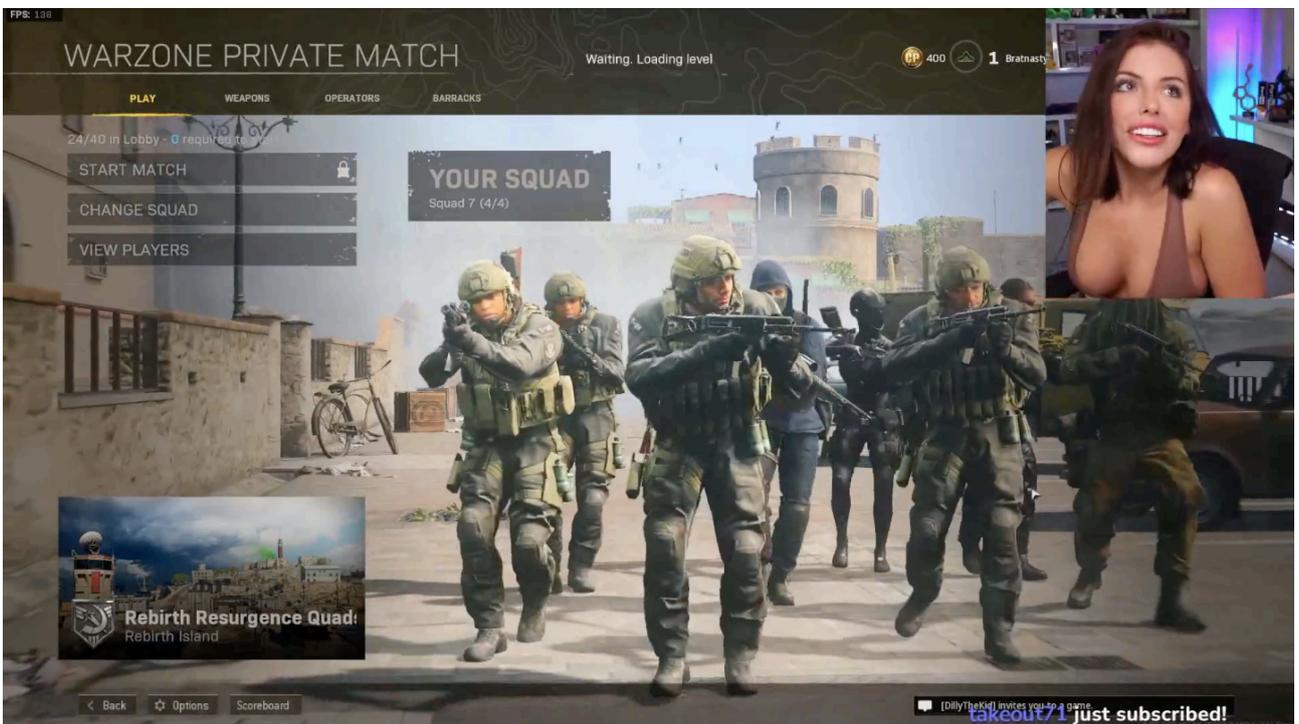


Figura 22: la streamer Adriana Chechik in un momento di pausa dal videogioco *Call of Duty Warzone* in diretta sul suo canale Twitch.

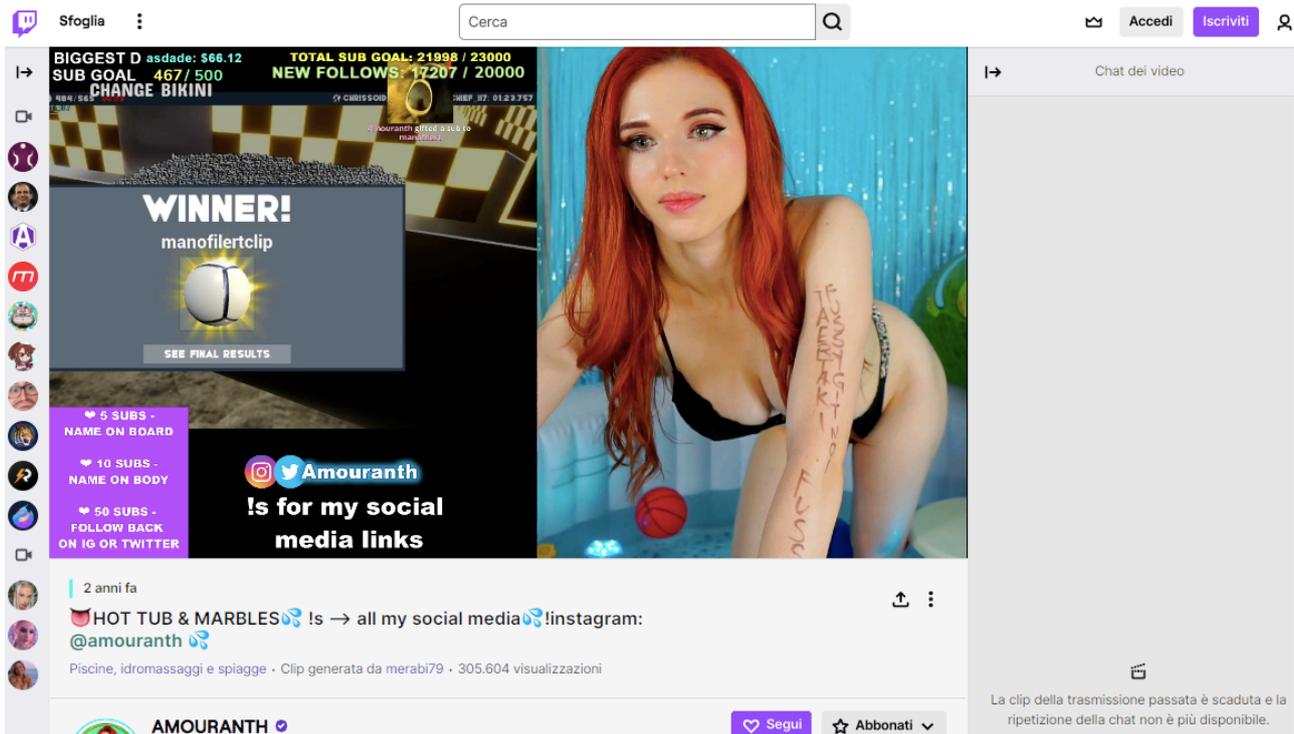


Figura 23: Estratto di diretta streaming di Amouranth di Luglio 2021, la streamer mette in pausa il gioco per scrivere i nomi dei nuovi abbonati sulle proprie braccia.

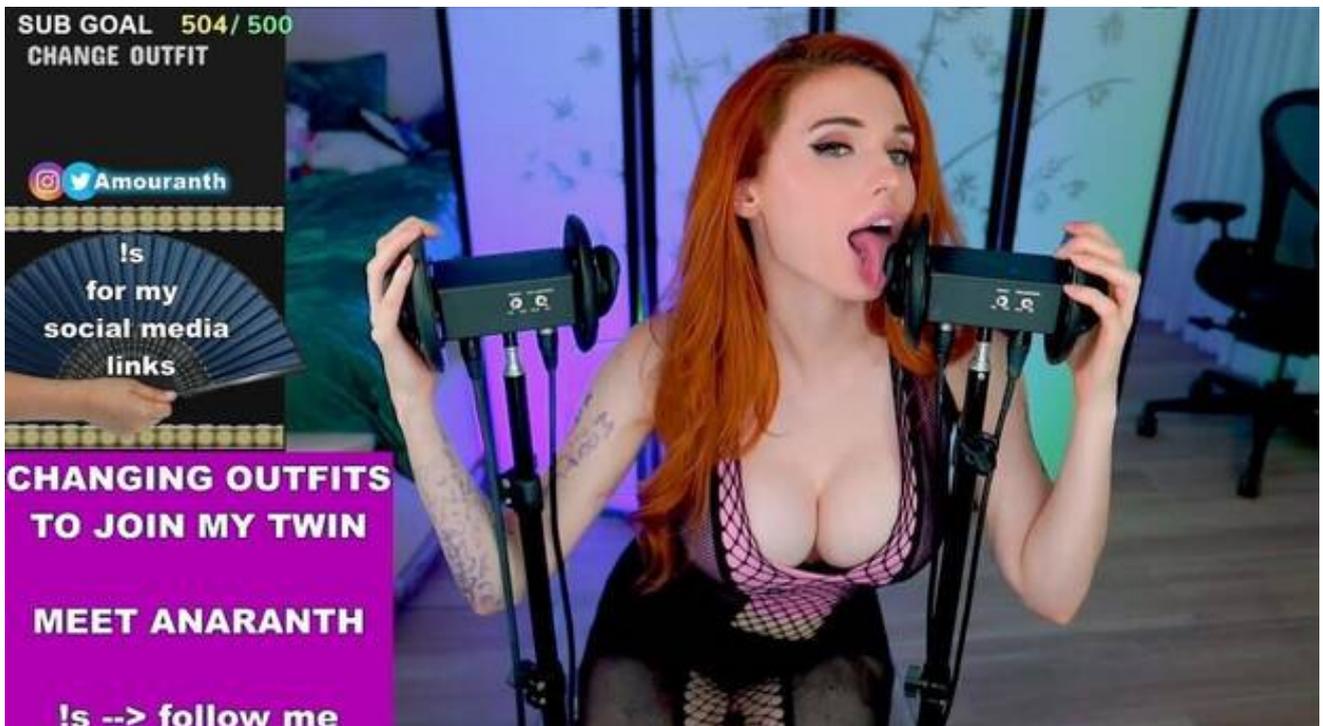


Figura 24: Amouranth impegnata in attività ASMR e cosplay su Twitch con un focus sul proprio corpo e la propria presenza fisica in scena.

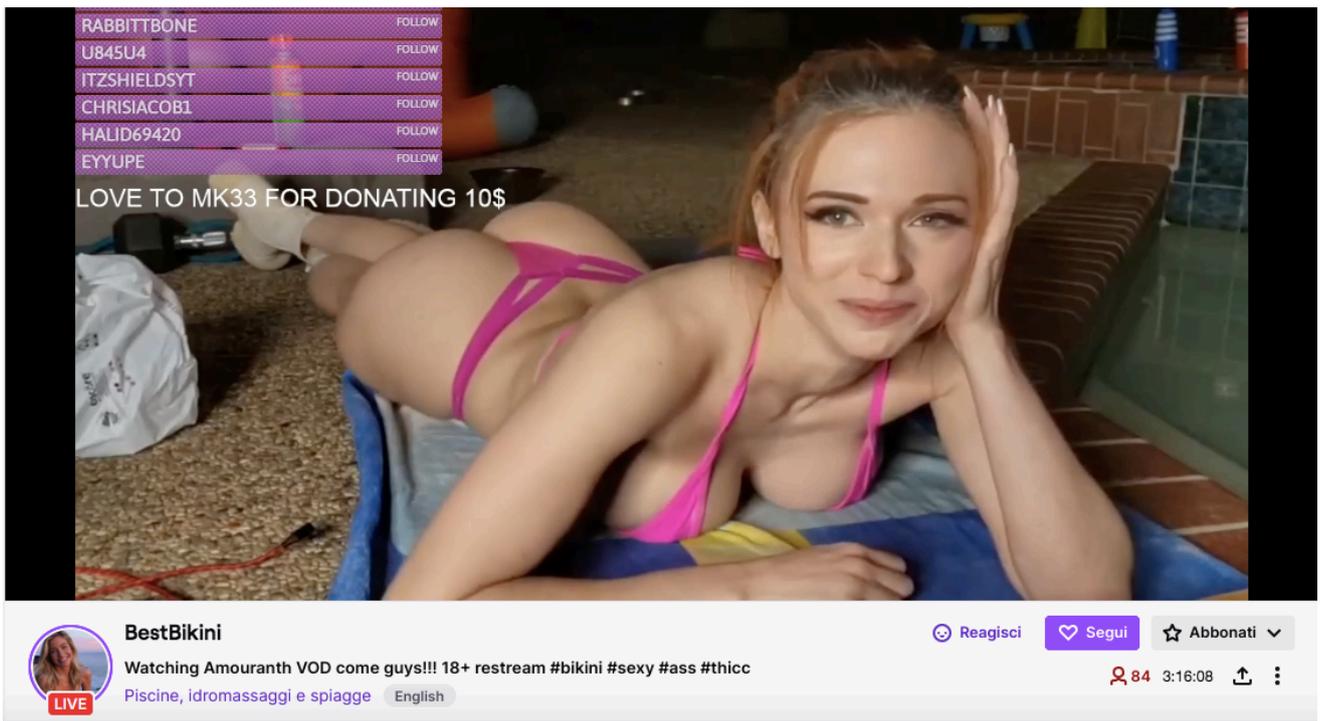


Figura 25: Il canale BestBikini riproduce VOD della streamer Amouranth nella categoria “Pools, Hot Tubs and Beaches”.

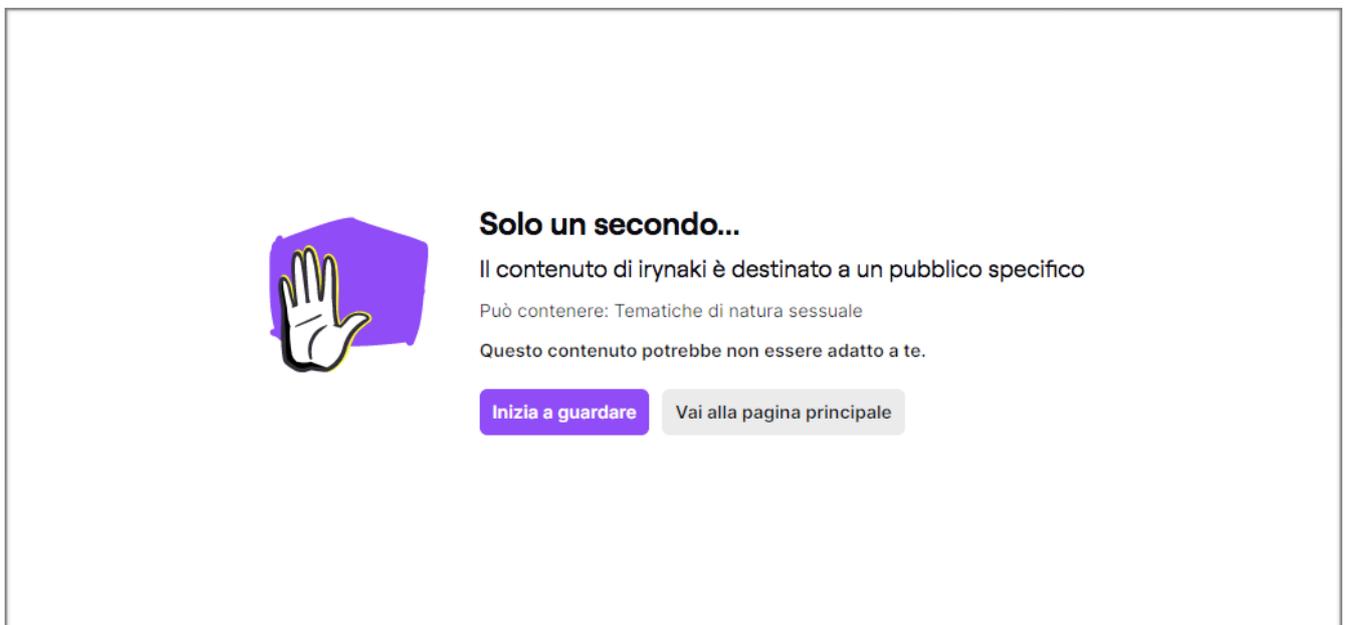


Figura 26: Il banner riportante l’avviso contro la riproduzione di contenuti vietati ai minori di 18 anni su Twitch.



Figura 27: L'illustrazione mostra parte dei membri di Tomodachi Crew – Moccia, Dada, Nanni, Mangaka96 e il Masella – nel contesto digitalizzato del gioco di ruolo Dungeons & Dragons.

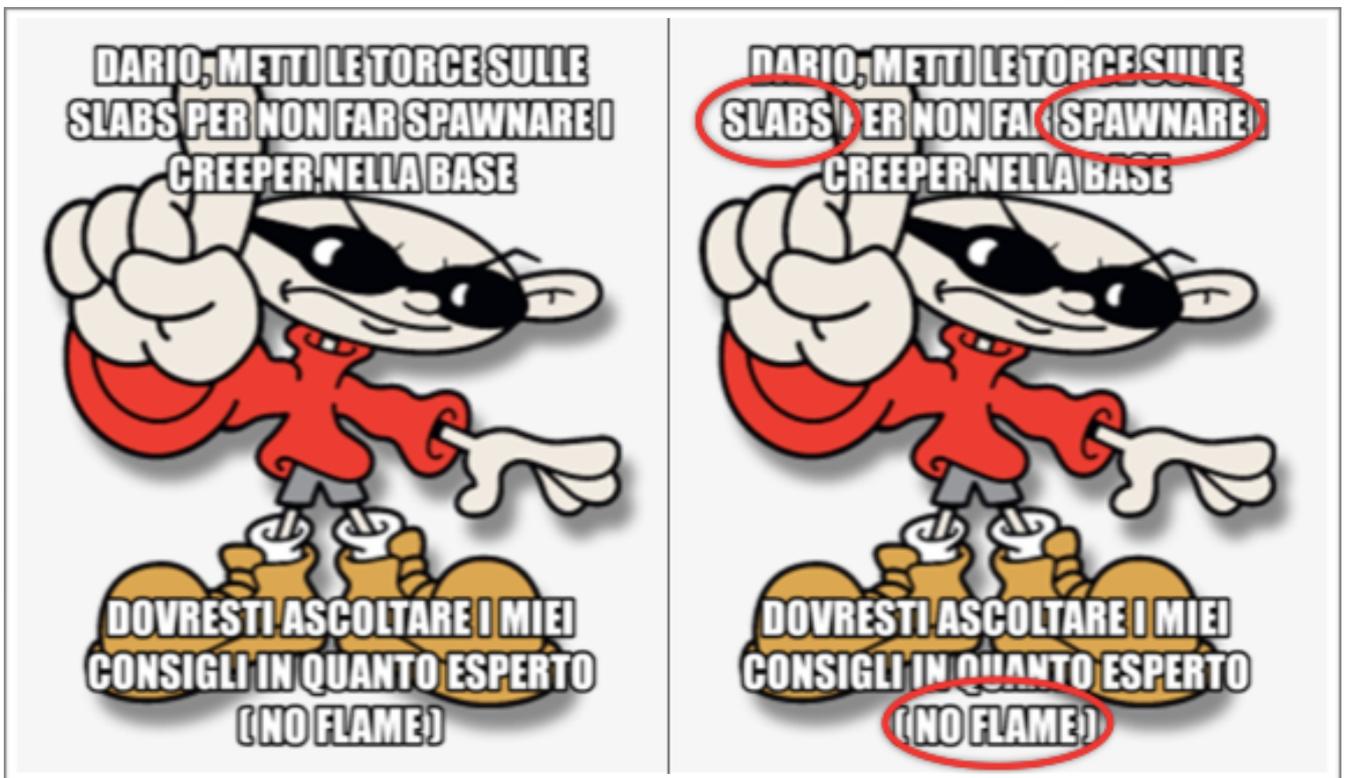


Figura 28: Il banner riportante l'avviso contro la riproduzione di contenuti vietati ai minori di 18 anni su Twitch.



Figura 29: Due delle carte dedicate al gruppo Tomodachi Crew, appartenenti al set “Primo Impatto” e “Flash Back” – è possibile notare nella seconda un’evidente espansione del numero dei membri.

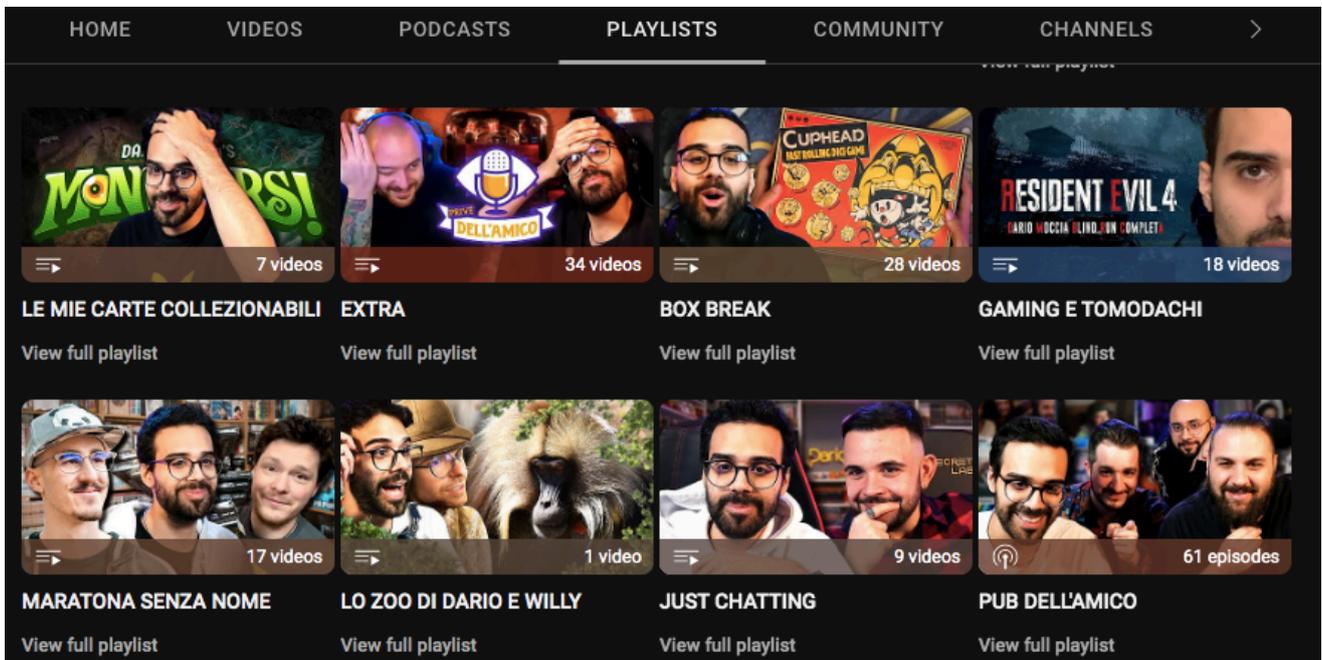


Figura 30: Alcune delle playlist presenti nel canale YouTube DarioMocciaArchives, che ripropongono dirette streaming del canale DarioMocciaTwitch.

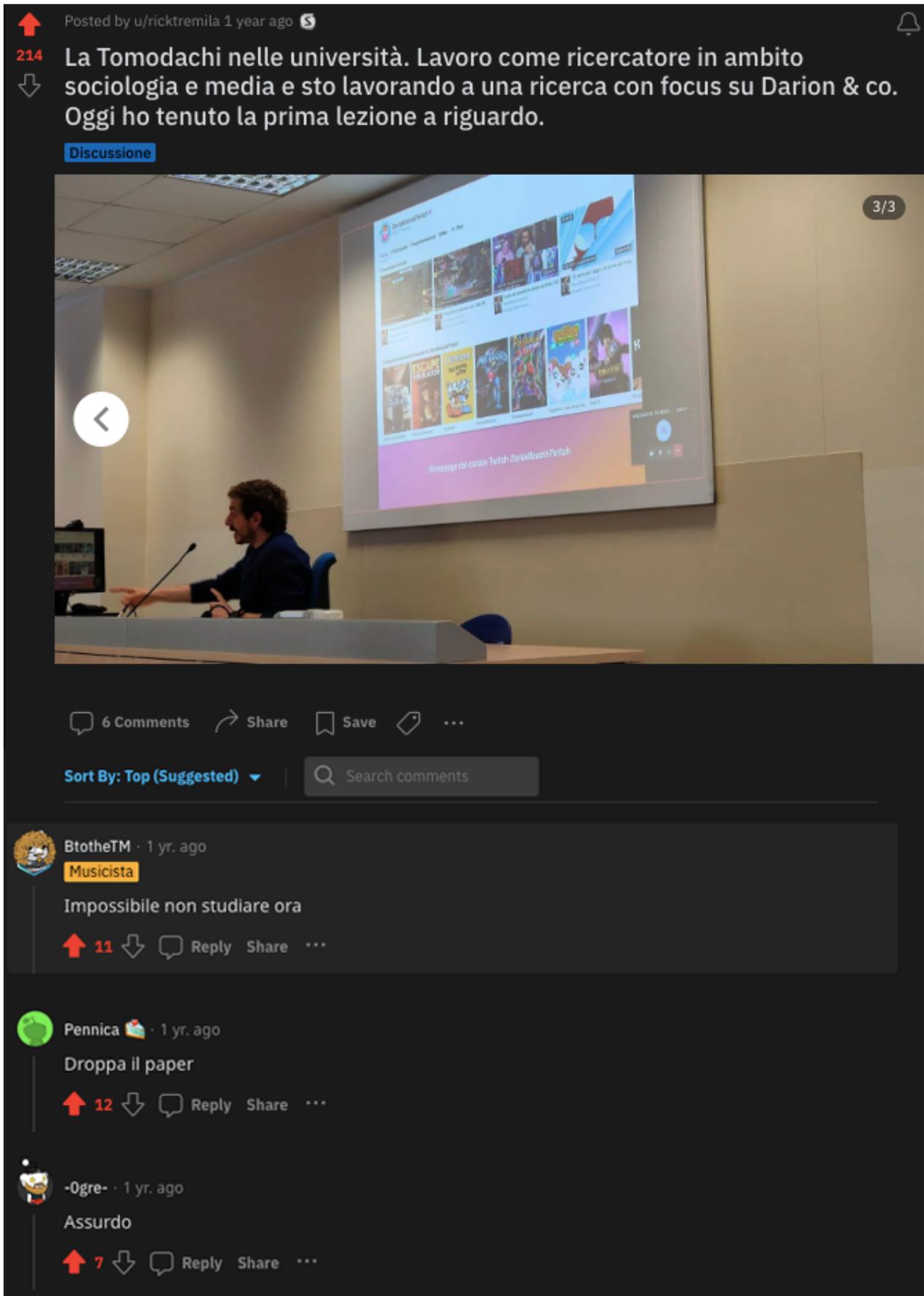


Figura 31: Il post pubblicato su r/DarioMocciaTwitch che ha portato all'attenzione dello streamer parte dei temi della presente ricerca.



Figura 32: Il gruppo Tomodachi Crew e altri streamer sul palco del “Pub dell’Amico Live” organizzato in occasione della Milano Games Week & Cartoomics 2022.

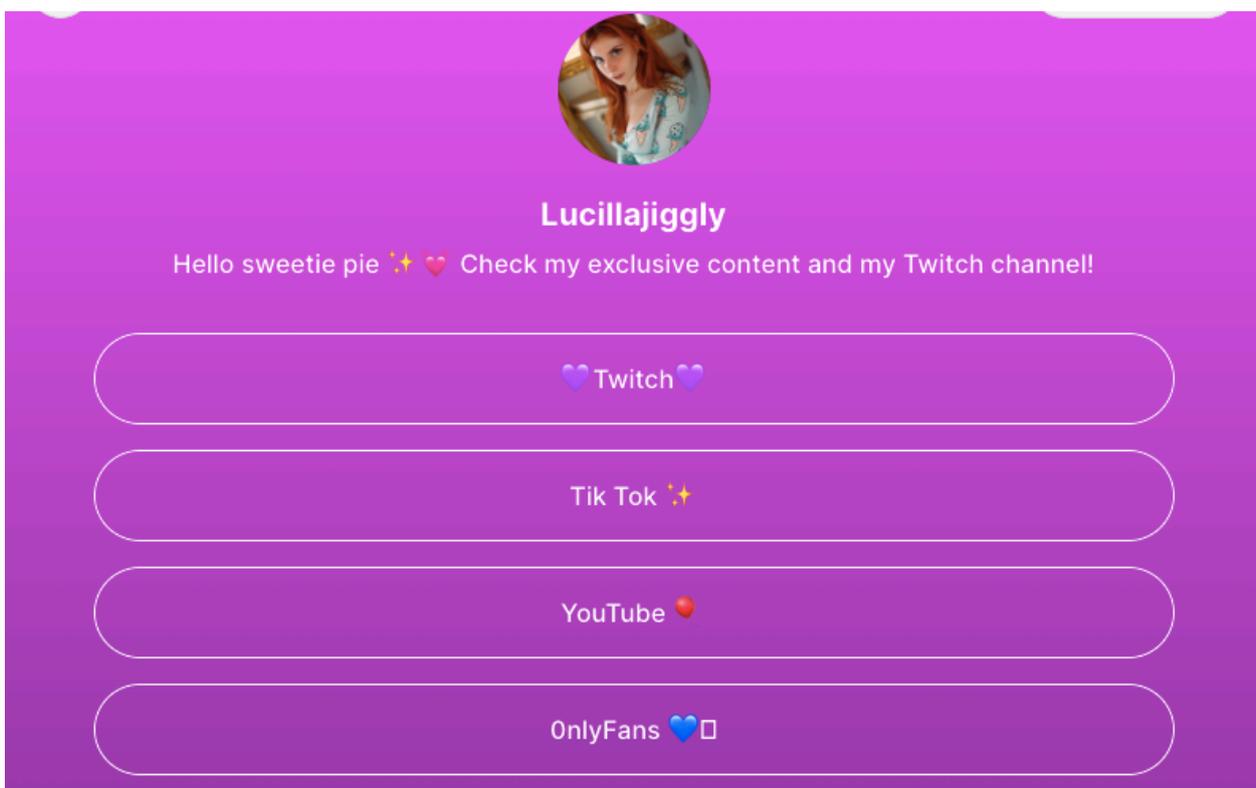


Figura 33: Dal canale Twitch della streamer italiana Lucilla “Lucillajiggly” Materazzi è possibile accedere ad una pagina che raccoglie tutte le piattaforme in cui è presente, tra cui OnlyFans.

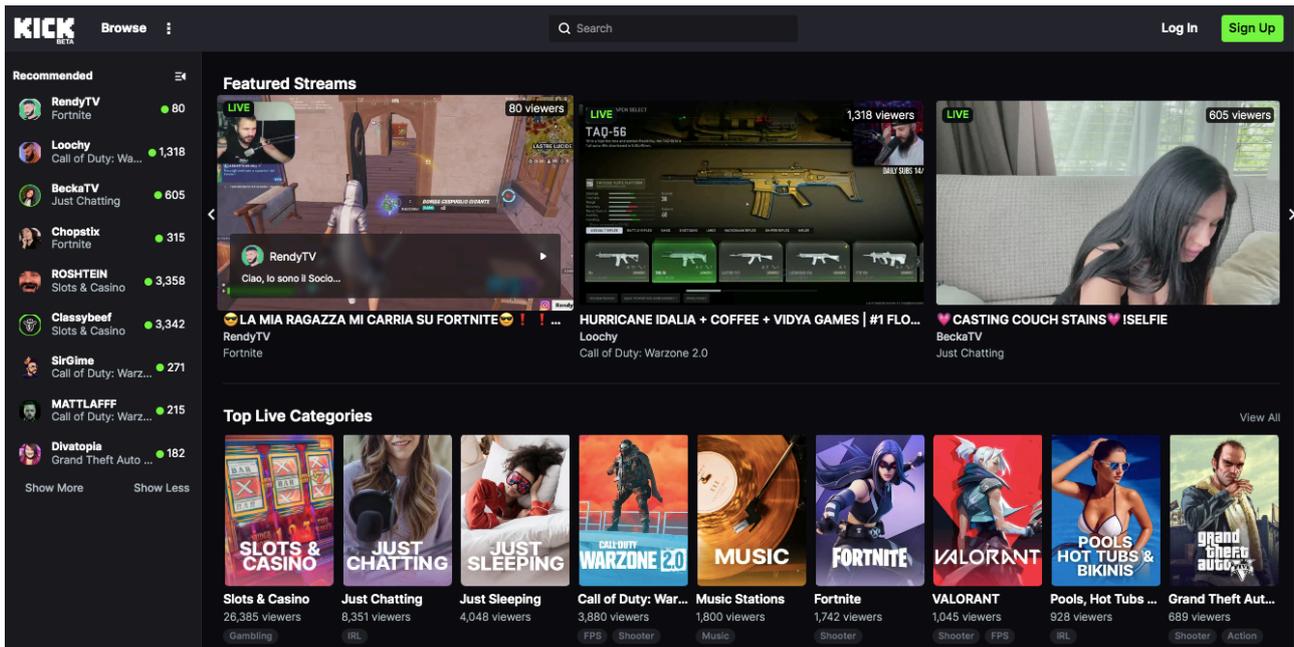


Figura 34: L'interfaccia di Kick.com eredita ed estende i canoni visivi presenti su Twitch.tv, 2023.

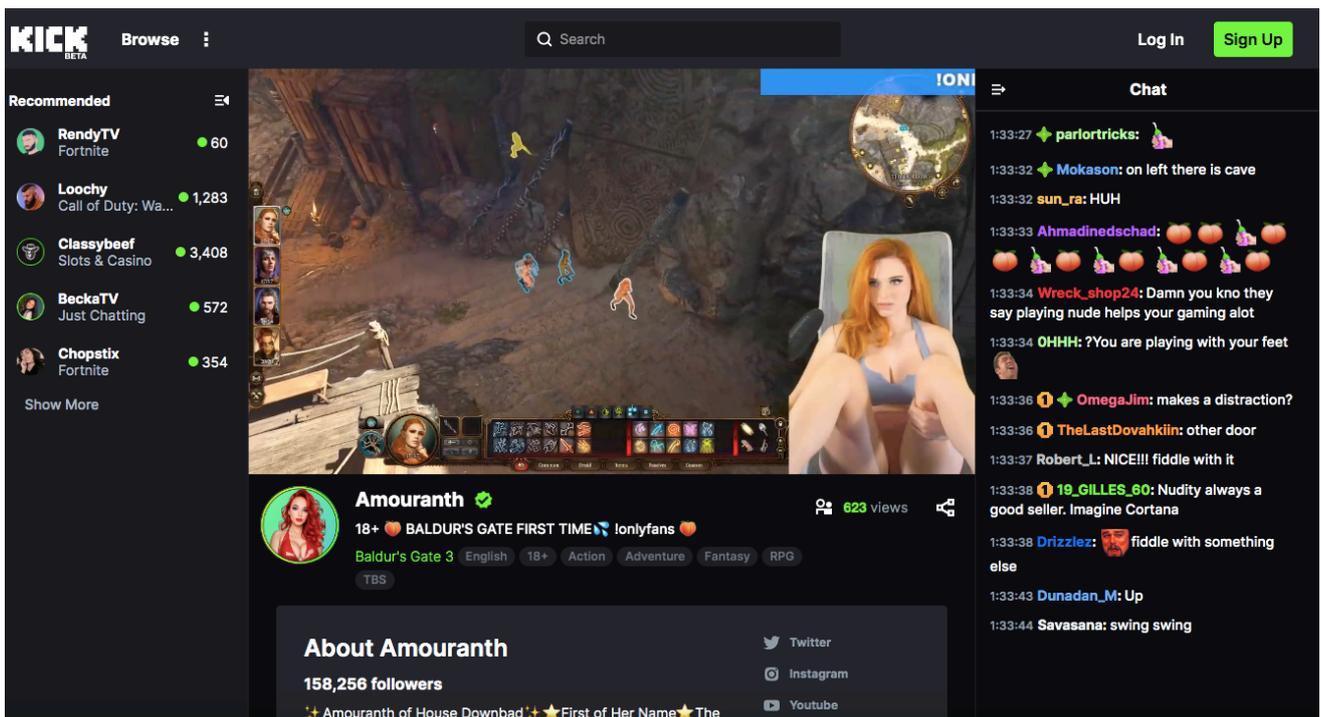


Figura 35: La streamer Amouranth impegnata in una sessione di gioco sulla piattaforma Kick, concorrente di Twitch, 2023.

## Bibliografia

Abercrombie N., Longhurst B., *Audiences: A Sociological Theory of Performance and Imagination*, Sage Publication, Londra, Inghilterra, 1998.

Abolfathi N., Santamaria S., “Dating Disruption — How Tinder Gamified an Industry”, *MIT Sloan Management Reviews*, 2020.

Ahola K., Honkonen T., Kivimäki T., Virtanen M., Isometsä E., Aromaa A., Lönnqvist J., “Contribution of Burnout to the Association Between Job Strain and Depression: The Health 2000 Study”, *Journal of Occupational and Environmental Medicine*, vol. 48, n. 10, pp. 1023-1030, 2006.

Albury K., “The ethics of porn on the net”, *Remote control: New media, new ethics*, 2003, pp. 196-211.

Aldiabat K. M., Le Navenec C., “Data Saturation: The Mysterious Step In Grounded Theory Method”, *The Qualitative Report*, vol. 23, n. 1, 2018, pp. 245-261.

Alexander J., “Twitch emotes list: the meaning of Twitch characters, explained”, *Polygon*, 14 maggio 2018. Consultato il 20 settembre 2022, da: <https://www.polygon.com/2018/5/14/17335670/twitch-emotes-meaning-list-kappamonkas-omegalul-pepe-trihard>.

Ali Jotyar M. et. al., “Gender differences in Pornography Use and Associated Factors among high school students: A Cross-Sectional Study”, *medRxiv*, 2023, pp. 1-12.

Allison A. *Permitted And Prohibited Desires: Mothers, Comics, And Censorship In Japan*, Routledge, Londra, 1996.

Amari G., Vinci A., *Loggia P2. Il Piano e le sue regole*, Castelvechi Editore, Roma, 2014.

Amos E., *The Game Console 2.0: A Photographic History from Atari to Xbox*, William Pollock Ed., San Francisco, California, 2021.

Andersen K., “Amouranth has an AI bot that will be your girlfriend – but it’s not cheap”, *Metro*, 3 gennaio 2024. Consultato il 7 gennaio 2024, da: <https://metro.co.uk/2024/01/03/amouranth-ai-bot-will-girlfriend-not-cheap-20057170/>.

Anderson K. A., “Ask me anything: what is Reddit?”, *Library Hi Tech News*, vol. 32, n. 5, 2015, pp. 8-11.

Anderson L. S., “Watching People Is Not a Game: Interactive Online Corporeality, Twitch.tv and Videogame Streams”, *The international journal of computer game research*, vol. 17, n. 1, 2017.

Anderson L.S., Orme S., “Mental Health, Illness, Crunch, and Burnout: Discourses in Video Games Culture”, *Proceedings of the 55th Hawaii International Conference on System Sciences*, 2022, pp. 3133-3140.

Apperley T., “Overwatch to Oversnatch: The Mutually Reinforcing Gendered Power Relations of Pornography, Streaming, and Esports”, in Ruotsalainen M., Törhönen M., Karhulahti V.M. (A cura di) *Modes of Esports Engagement in Overwatch*, Palgrave Macmillan, 2022, pp. 179-198.

Aprile F., “Etnografia 2.0: gli strumenti del digitale”, *Medium*, 2019.

Arcagni S., *Visioni Digitali*, Einaudi, Torino, 2016.

Asman C. I., “‘Any performer you pick!’ Playful manifestations of porn spectatorship”, *Sexualities*, vol. 1, 2020, pp. 1-16.

Atkins B., “What Are We Really Looking at? The Future-Oriented of Video Game Play”, *Games and Culture*, vol. 1, n. 2, 2006, pp. 127-140.

Attwood F., “Reading Porn: The Paradigm Shift in Pornography Research”, *Sexualities*, vol. 5, n. 1, 2002.

Attwood F., “Sexed up: Theorizing the sexualization of culture”, *Sexualities*, vol. 9, n. 1, 2006, pp. 77-94.

Attwood F., “No money shot? Commerce, pornography and new sex taste cultures.” *Sexualities*, vol. 10, n. 4, 2007, pp. 441-456.

Attwood F., Feona A., Smith C., “The problem with 'porn': Young people and sexual representations in new media”, *Sex Education*, vol. 11, n. 3, 2011, pp. 277-291.

Auslander P., *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*. Routledge, Oxon, 2008.

Avriarno A. Y., Simanjuntak B. M., Auliav P. D., “The value of friendship in One Piece manga volume 80-85 written by Eiichiro Oda”, *FORDETAK: Seminar Nasional Pendidikan - Inovasi Pendidikan di Era Society 5.0*, 2022, pp. 374-388.

Backman K., “Challenges of the grounded theory approach to a novice researcher”, *Nursing and Health Sciences*, vol. 1, 1999, pp. 147-153.

Bailey S., “Virtuality and the television audience: The case of Futurama”, *The Communication Review*, vol. 5, n. 3, 2002, pp. 239-257.

Bakanic V., Bielby D. D., “Capitalizing on the Erotic: Symbolic and Interactional Forms of the Erotic in Economic Life”, in Waite L. J., Bachrach C., Hindin M., Thomson E., Thornton A. (A cura di), *Ties that Bind: Perspectives on Marriage and Cohabitation*, Aldine Transaction, Washington, 2006, pp. 55-74.

Ballester-Arnal R., García-Barba M., Castro-Calvo J., Giménez-García C., Gil-Llario D. M., “Pornography Consumption in People of Different Age Groups: an Analysis Based on Gender, Contents, and Consequences”, *Sexuality Research and Social Policy*, 2022, pp. 1-14.

- Bandura A., “Toward a psychology of human agency”, *Perspectives on Psychological Science*, vol. 1, n. 2, 2006, pp. 164-180.
- Banerjee D., Rai M., “Social isolation in Covid-19: The impact of loneliness”, *International journal of social psychiatry*, vol. 66, n. 6, 2020, pp.525-527.
- Banks J., Humphreys S., “The Labour of User Co-Creators: Emergent Social Network Markets?”, *Convergence*, vol. 14, 2008, pp. 401-418
- Barany A., Foster A., “Context, Community, and the Individual: Modeling Identity in a Game Affinity Space”, *The Journal of Experimental Education*, vol. 89, n. 3, 2020, pp. 523-540.
- Barbieri F., Espinosa-Anke L., Ballesteros M., Soler-Company J., Saggion H., “Towards the understanding of gaming audiences by modeling Twitch emotes”, *Third Workshop on Noisy User-generated Text 2017*, 2017, p. 11-20.
- Barbosa B. R., *The urgency of work and the time of scientific publication*, Atena Editora, Paranà, Brasile, 2021.
- Bardhan A., “Amouranth Can’t Be Your Girlfriend, She’s Building An Empire Beyond Twitch”, *Kotaku*, 2022. Consultato il 10 ottobre 2022, da: <https://kotaku.com/amouranth-twitch-hot-tub-streamer-kaitlyn-siragusa-1849481169>
- Bardhan A., “Pokimane Says Moving From Twitch To Kick Isn’t Worth Compromising Morals, Is ‘Cringe’”, *Kotaku*, 23 giugno 2023. Consultato il 25 giugno 2023, da: <https://www.kotaku.com.au/2023/06/pokimane-says-moving-from-twitch-to-kick-isnt-worth-compromising-morals-is-cringe/>
- Bardhan A., “Amouranth Follows xQc’s Lead And Leaves Twitch”, *Kotaku*, 20 giugno 2023. Consultato il 31 agosto 2023, da: <https://kotaku.com/kick-amouranth-contract-xqc-twitch-income-twitter-1850555804>
- Barnouw E., *Il canale dell’opulenza. Storia della televisione americana*, ERI Editore, Roma, 1981.
- Barra L., “L’approccio produttivo e distributivo”, in Scaglioni M., Sfardini A. (A cura di), *La televisione. Modelli teorici e percorsi d’analisi*, Carocci Editore, Milano, 2017, pp. 65-77.
- Barra L., “Il palinsesto e le tecniche di programmazione”, in Scaglioni M., Sfardini A. (A cura di), *La televisione. Modelli teorici e percorsi d’analisi*, Carocci Editore, Milano, 2017, pp. 133-146.
- Barrada J.R., Castro Á., “Tinder users: sociodemographic, psychological, and psychosexual characteristics”, *International journal of environmental research and public health*, vol. 17, n. 21, 2020.
- Barrat E. L., Davis N. J., “Autonomous Sensory Meridian Response (ASMR): a flow-like mental state”, *Peer Journal*, vol. 3, 2015.

- Barrense-Dias Y., Surís JC., Akre C. “When It Deviates It Becomes Harassment, Doesn’t It?” A Qualitative Study on the Definition of Sexting According to Adolescents and Young Adults, Parents, and Teachers”, *Arch Sex Behav*, vol. 48, 2019, pp.2357-2366.
- Baudrillard J., *Il delitto perfetto. La televisione ha ucciso la realtà?*, Raffaello Cortina Editore, Milano, 1996.
- Baudrillard J., *Della seduzione*, Edizioni SE, Milano, 1997.
- Baudrillard J., *America*, SE Editore, Milano, 2000.
- Baudrillard J., *Simulacri e impostura. Bestie, Beaubourg, apparenze e altri oggetti*, Pgreco, Roma, 2008.
- Baudrillard J., “Il più bell’oggetto di consumo: il corpo”, in Baudrillard J., *La società dei consumi*, Il Mulino, Bologna, 2010, pp. 129-150.
- Baudrillard J., *Lo scambio simbolico e la morte*, Feltrinelli Editore, Milano, 2015.
- Bauman Z., *Intervista sull’identità*, Editori Laterza, Roma 2011.
- Baumeister R.F., Hutton D.G, “Self-Presentation Theory: Self-Construction and Audience Pleasing”, in Mullen B., Goethals G.R. (A cura di) *Theories of Group Behavior. Springer Series in Social Psychology*, Springer, New York, Stai Uniti, 1987, pp. 71-87.
- Beaudoin F. M., “Learning or Lurking? Tracking the ‘Invisible’ Online Student”, *The Internet and Higher Education*, vol. 5, n. 2, 2002, pp. 147-155.
- Beauvois J.L., Courbet D., Oberlé D., “The prescriptive power of the television host. A transposition of Milgram’s obedience paradigm to the context of TV game show”, *European Review of Applied Psychology*, vol. 62, n. 3, 2012, pp. 111-119.
- Belk R., “Artificial Emotions and Love and Sex Doll Service Workers”, *Journal of Service Research*, vol. 25, n. 4, 2022, pp. 521–536.
- Belleflamme P., Omrani N. and Peitz M., “The economics of crowdfunding platforms”, *Information Economics and Policy*, vol. 33, 2015, pp.11-28.
- Bentham J., *Panopticon ovvero la casa d’ispezione*, Marsilio editore, Padova, 1997.
- Berardi Bifo F., M., “The Obsession of the (Vanishing) Body”, in Jacobs K., Janssen M., Pasquinelli M. (A cura di), *C’LICK ME. A NETPORN STUDIES READER*, Institute of Network Cultures, Amsterdam, pp. 77-88.
- Berkeley L., “Il machinima nel nuovo mediascape”, in Bittanti M., (A cura di), *Machinima. Dal videogioco alla videoarte*, Mimesis, Milano, 2017.

Bernstein E., *Temporarily Yours: Intimacy, Authenticity, and the Commerce of Sex*, University of Chicago Press, Chicago, 2007.

Beyan E.V.P., Rossy A.G.C., “A Review of AI Image Generator: Influences, Challenges, and Future Prospects for Architectural Field”, *Journal of Artificial Intelligence in Architecture*, vol. 2, n. 1, 2022, pp. 53-65.

Biagio S., “Altro che gaming: così Twitch è diventata una piattaforma per tutti”, *Il Sole 24 Ore*, 2021. Consultato il 22 settembre 2022, da: [https://www.ilsole24ore.com/art/altro-che-gaming-cosi-twitch-e-diventata-piattaforma-tutti-AEWad9H?refresh\\_ce=1](https://www.ilsole24ore.com/art/altro-che-gaming-cosi-twitch-e-diventata-piattaforma-tutti-AEWad9H?refresh_ce=1)

Bianchi-Berthouze N., Kim W. W., Patel D., “Does Body Movement Engage You More in Digital Game Play? and Why?” in Paiva A. C. R., Prada R., Picard R. W. (A cura di) *Affective Computing and Intelligent Interaction*. ACII 2007, Springer, Berlino, 2007, pp. 102-113.

Biasin E., *Oscenità di brand. L'industria culturale della pornografia audiovisiva contemporanea*, Mimesis, Milano, 2013.

Biasin E., Maina G., Zecca F. (A cura di), *Porn after Porn. Contemporary Alternative Pornographies*, Mimesis Edizioni, Milano, 2014.

Biasin E., “Doppio sogno. L'exploit della pornografia audiovisiva attraverso la fantasia”, *Between*, vol. 5, n. 9, 2015, pp. 1-25.

Birkedal K., “The Politics of Performance: Gender Identity in Cosplay”. *E-International Relazioni*, 2016, pp. 1-2.

Bitso C., Fourie I., Bothma T.J., “Trends in transition from classical censorship to Internet censorship: selected country overviews”, *Innovation: journal of appropriate librarianship and information work in Southern Africa*, vol. 46, 2013, pp. 166-191.

Bittanti, M., Gandolfi, E. (A cura di), *Giochi Video. Performance, spettacolo, streaming*, Mimesis, Milano, 2018.

Bittanti M., Gandolfi E., “Introduzione *The play must go on*”, in Bittanti, M., Gandolfi, E. (A cura di), *Giochi Video. Performance, spettacolo, streaming*, Mimesis, Milano, 2018.

Bittanti M., “Introduzione: Make Videogames Great Again”, in Bittanti, M. (A cura di), *Game Over. Critica della ragione videoludica*, Mimesis, Milano, 2020, pp. 7-60.

Bobbio L., Resta G., Venturini M., “La spiona, il parassita, l'ortodosso. Tre racconti di osservazione partecipante”, *Rassegna Italiana di Sociologia, Rivista trimestrale fondata da Camillo Pellizzi*, vol. 2, 2001, pp. 309-322.

Boddy W., *Fifties Television: The Industry and Its Critics*. Urbana University of Illinois Press, Illinois, 1990.

- Boine C., Siegel M., Ross C., Fleegler E., Alcorn T., “What is gun culture? Cultural variations and trends across the United States”, *Humanit Soc Sci Commun*, vol. 7, n. 21, 2020, pp. 1-12.
- Bolter J.D., Grusin R., *Remediation: Understanding New Media*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, Stati Uniti, 1999.
- Boni F., “Dal corpo profano al corpo riconsacrato. Sessualità mediatiche tra scena e retroscena.”, in Capecechi S., Ruspini E. (A cura di), *Media, corpi, sessualità. Dai corpi esibiti al cybersex*, Franco Angeli Editore, Roma, 2016, pp. 107-132.
- Bonik M., Schaale A., “The Naked Truth: Internet Eroticism and the Search”, in Jacobs K., Janssen M., Pasquinelli M. (A cura di), *C’LICK ME. A NETPORN STUDIES READER*, Institute of Network Cultures, Amsterdam, 2005, pp. 77-88.
- Bordwell D., *The Way Hollywood Tells it: Story and Style in Modern Movies*, University of California Press, Berkeley, California, 2006.
- Borradori G., “Di *selfie* in *selfie*. Lo spazio confessionale del sé narrabile.”, in Carbone M., Dalmasso C. A., Bodini J. (A cura di), *I poteri degli schermi. Contributi italiani a un dibattito internazionale*, Mimesis, Milano, 2020, pp. 207-227.
- Bourdieu P., *La distinzione. Critica sociale del gusto*. Il Mulino, Bologna, 1983.
- Bourdieu P., “Belief and the Body”, in Fraser M., Greco M. (A cura di), *The Body: A Reader*, Routledge, Londra, 2004.
- Bourdieu P., *Sociologia generale. Sistema, habitus, campo*, Mimesis Edizioni, Milano, 2021.
- Boursier V., Gioia F., Musetti A. Schimmenti A., “Facing loneliness and anxiety during the COVID-19 isolation: the role of excessive social media use in a sample of Italian adults”, *Frontiers in psychiatry*, vol. 11, 2020.
- Bown A., *Dream Lovers: the gamification of relationships*, Pluto Press, Londra, 2022.
- Brandtzæg P.B., Heim J., Karahasanović A., “Understanding the new digital divide—A typology of Internet users in Europe”, *International journal of human-computer studies*, vol. 69, n. 3, 2011, pp. 123-138.
- Bratton B., *The Stack*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, Stati Uniti 2016.
- Brewer J., Ruberg B., Cullen L. L. A., Persaud C. J. (A cura di), *Real Life in Real Time Live Streaming Culture*, MIT Press, Massachusetts, 2023.
- Brewer J., “Seeing Like the Streamers: Reprogramming the Panopticon”, in Brewer J., Ruberg B., Cullen L. L. A., Persaud C. J. (A cura di), *Real Life in Real Time Live Streaming Culture*, MIT Press, Massachusetts, 2023, pp. 303-320.

Brodesco A., “Ancora spettatori. Mario Tirino, Postspettatorialità. L’esperienza del cinema nell’era digitale”, *Cinergie – Il cinema e le altre arti*, vol. 18, 2020, pp. 265-278.

Bronstein C, Strub W., (A cura di) *Porno Chic and the Sex Wars: American Sexual Representation in the 1970s*, University of Massachusetts Press, Boston, Massachusetts, 2016.

Broussard J., “(Ad)Dressing Masculinity: Male Cosplay Performance at Fan Cons”, *Southern Anthropologist*, vol. 34, n. 1, 2009.

Brown M. A., *Pleasure Activism. La politica dello stare bene*, NERO, Milano, 2022.

Brown K., Cavazos R. “Why is This Show so Dumb? Advertising Revenue and Program Content of Network Television”, *Rev Ind Organ*, vol. 27, 2005, pp. 17-34.

Bruns A., *Blogs, Wikipedia, Second Life, and Beyond: From Production to Producership*. Peter Lang Publishing, New York, 2008.

Bruns A., “The User-Led Disruption: Self-(Re)broadcasting at *Justin.tv* and Elsewhere”, *Proceedings of EuroITV’09*, 2009, pp. 87-90.

Bryant A., Charmaz K., *The SAGE Handbook of Grounded Theory: Paperback Edition*, SAGE Publications, California, 2010.

Buckley C. A., Waring M. J. “Using diagrams to support the research process: examples from grounded theory”, *Qualitative Research*, vol. 13, n. 2, 2013, 148-172.

Burgees T. F., “A general introduction to the design of questionnaires for survey research”, in Burgees T. F. (A cura di) *Guide to the Design of Questionnaires*, 2001, pp. 1-29.

Burgess J., Green J., *YouTube: Online Video and Participatory Culture*, Polity Press, Cambridge, 2018.

Burtaverde V., Johnson K. P., Giosan C., Ene C., “Why Do People Watch Porn? An Evolutionary Perspective on the Reasons for Pornography Consumption”, *Evolutionary Psychology*, vol. 1, 2021, pp. 1-15.

Burwell C., Miller T., “Let’s Play: Exploring literacy practices in an emerging videogame paratext”, *E-Learning and Digital Media*, vol. 13, n. 3-4, 2016, pp. 109–125.

Byron P., McKee A., Watson A., Litsou K., Ingham R., “Reading for Realness: Porn Literacies, Digital Media, and Young People”, *Sexuality and Culture*, vol. 25, 2021, pp. 786-805.

Caillois R., *Man, Play and Games*, University of Illinois Press, Illinois, 2001.

Calabro S., “From the message board to the front door: Addressing the offline consequences of race-and gender-based doxxing and swatting”, *Suffolk UL Review*, vol. 51, 2018, pp. 55-72.

Calabrese O., *L’età neobarocca*, Laterza, Roma, 1992.

Calleja G., *In-Game: From Immersion to Incorporation*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, Stati Uniti 2011.

Cann V., Horton E., "Transition, crisis and nostalgia: Youth masculinity and postfeminism in contemporary Hollywood, an analysis of Superbad", *Boyhood Studies*, vol. 8, n. 2, 2015, pp.5-24.

Cantalops M., Sicilia M., "Motivations to read and learn in videogame lore: the case of league of legends", *Proceedings of the Fourth International Conference on Technological Ecosystems for Enhancing Multiculturalism*, 2016.

Capecchi S., "Il corpo perfetto. Genere, media e processi identitari", in Capecchi S., Ruspini E. (A cura di), *Media, corpi, sessualità. Dai corpi esibiti al cybersex*, Franco Angeli Editore, Roma, 2016, pp. 37-60.

Carbone B. M., *Tentacle erotica. Orrore, seduzione, immaginari pornografici*, Mimesis, Milano, 2013.

Carocci E., "In allerta. Economia dell'attenzione, emozioni inattive e soggettività mediale.", in Carbone M., Dalmasso C. A., Bodini J. (A cura di), *I poteri degli schermi. Contributi italiani a un dibattito internazionale*, Mimesis, Milano, 2020, pp. 191-205.

Caronia A., *Il Corpo Virtuale. Dal corpo robotizzato al corpo disseminato nelle reti*, Franco Muzzio Editore, Padova, 1996.

Carpenter N., "Twitch's 'artistic nudity' policy rolled back days after it was introduced", *Polygon*, 18 dicembre 2023. Consultato il 7 gennaio 2024, da: <https://www.polygon.com/24002802/twitch-artistic-nudity-policy-rollback>.

Carradore R., Carrera L., "Vivere e sopravvivere nella *community* videoludica di Twitch Italia", *Hermes. Journal of Communication*, vol. 15, 2019, pp. 109-140.

Carradore R., Pirola T., "Gamer/girl: strategie di negoziazione della femminilità nel campo videoludico di Twitch Italia", *Sociologia della comunicazione*, vol. 63, n. 1, 2022, pp. 111-130.

Carter K., "Consuming the Ballerina: Feet, Fetishism and the Pointe Shoe", *Australian Feminist Studies*, vol. 15, n. 31, 2000, pp. 81-90.

Castellano S., "Verso una definizione di postspettatorialità: come cambia l'esperienza filmica nel postcinema", *Imago Journal*, vol. 15, 2020, pp. 266-274.

Castells M., *La nascita della società in rete*, Università Bocconi Editore, Milano, 2014.

Casu M., Belfiore C. I., "The 'Slotstreams' Phenomenon on Twitch.Tv: Can it Lead to Online Gambling?", *Preprints*, 2022.

Cata A S. "Convergence of Rhetoric, Labour, and Play in the Construction of Inactive Discourses on Twitch." *Digital Culture and Society*, vol. 5, n. 2, 2020, pp. 133-148.

Cava A., “Dal Rapporto Kinsey a Pornhub. consumi pornografici delle donne”. *Ocula*, vol. 22, n. 25, 2021, pp. 84-104.

Cavallotti D., “Geografie del quotidiano: il video amatoriale e la rappresentazione dello spazio”, *Cinergie*, vol. 10, 2016, pp. 102-117.

Cavallotti D. “Il Super8, il video analogico e i fantasmi della memoria”, *Presente italiano: il cinema che non ti aspetti*, Festival Presente Italiano, 2016, pp. 53-54.

Cavallotti D. (A cura di), *Labili Tracce. Per una teoria della pratica videoamatoriale*, Mimesis Edizioni, Milano, 2019.

Cavallotti D., “Introduzione. Per una dotta ignoranza tecno-mediale”, in Lamerichs N., (A cura di), *Labili Tracce. Per una teoria della pratica videoamatoriale*, Mimesis Edizioni, Milano, 2019, pp. 7-18.

Chae W. S., Lee S. H., “Sharing emotion while spectating video game play: Exploring Twitch users' emotional change after the outbreak of the COVID-19 pandemic”, *Computers in Human Behavior*, vol. 131, 2022.

Charmaz K., *Constructing Grounded Theory*, SAGE Publications, California, 2014.

Chau C. “YouTube as a participatory culture”, *New Directions for Youth Development*, vol. 128, 2010, pp. 65-74.

Cheshire J., Stein D. (A cura di), *Taming the Vernacular from Dialect to Written Standard Language*, New York Longman, Londra, Inghilterra, 1997.

Chia A., “The Moral Calculus of Vocational Passion in Digital Gaming”, *Television & New Media*, vol. 20, n. 8, 2019, pp. 767-777.

Choi G., Kim M., “Gameplay of Battle Royale Game by Rules and Actions of Play”, *2018 IEEE 7th Global Conference on Consumer Electronics (GCCE)*, 2018.

Choi G., Kim M., “Battle Royale Game: In Search of a New Game Genre”, *International Journal of Culture Technology (IJCT)*, vol. 2, n. 2, 2018, pp. 5-12.

Choi D. DeLong M., “Defining female self sexualization for the twenty-first century”. *Sexuality & Culture*, vol. 23, n. 4, 2019, pp.1350-1371.

Ciuffoli E., *XXX. Corpo, porno, web*, Costlan Editori, Milano, 2006.

Ciuffoli E., “Wired for Sex. Performatività in rete.”, in Capecchi S., Ruspini E. (A cura di), *Media, corpi, sessualità. Dai corpi esibiti al cybersex*, Franco Angeli Editore, Roma, 2016, pp. 200-214.

Clark A., Holland C., Katz J., Peace S., “Learning to see: lessons from a participatory observation research project in public spaces”, *International Journal of Social Research Methodology*, vol. 12, n. 4, 2009, pp. 345-360.

Clark N., “Amouranth says she’s safe, is ‘seeking legal and emotional counsel’”, *Polygon*, 2022. Consultato il 24 novembre 2022, da: <https://www.polygon.com/23411227/amouranth-husband-abuse-safe-legal-counsel>.

Clement J., “Twitch.tv global visitors 2022, by gender”, *Statista*, 28 febbraio 2023. Consultato il 18 marzo 2023, da: <https://www.statista.com/statistics/633937/twitch-user-gender-worldwide/#:~:text=As%20of%20July%202022%2C%20almost,for%20video%20gaming%20live%20streams>.

Codeluppi V., *La vetrinizzazione sociale. Il processo di spettacolarizzazione degli individui e della società*, Bollati Boringhieri Editore, Torino, 2007.

Codeluppi V., *Il tramonto della realtà. Come i media stanno trasformando le nostre vite*, Carocci Editore, Roma, 2018.

Colucci E., “Focus Groups Can Be Fun”: The Use of Activity-Oriented Questions in Focus Group Discussions”, *Qualitative Health Research*, vol. 17, n. 10, 2007, pp. 1422-1433.

Consalvo M., *Cheating*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2007.

Consalvo M. “Playing on the edge: On the relationship between digital games and browsing”, *Games and Culture*, vol. 11, n. 4, 2016, pp. 336-355.

Consalvo M., Boudreau K., Bowman N., Phelps A., “Fame! I wanna stream forever! Analysis and Critique of Successful Streamers' Advice to the Next Generation”, *Proceedings of the 56th Hawaii International Conference on System Sciences*, 2023, pp. 2326-2335.

Coonan, C. *La lingua straniera veicolare*, UTET Università, Torino, 2012.

Corbin J.M., Strauss A., “Grounded theory research: Procedures, canons, and evaluative criteria”, *Qual Sociol*, vol. 13, 1990, pp. 3-21.

Corbetta A., *Corpi in rete. Rappresentazioni del sé tra visualità e racconto*, libreriauniversitaria edizioni, Padova, 2021.

Corbin A., *His Women for Hire: Prostitution and Sexuality in France after 1850*, Harvard University Press, Cambridge, Massachusetts, 1990.

Corradini E., Nocera A., Ursino D., Virgili L., “Investigating the phenomenon of NSFW posts in Reddit”, *Information Sciences*, vol. 566, 2021, pp. 140-164.

Cossutta C., Greco V., Mainardi A., Voli S., M., Schaale A., “Dove i margini non sono confini”, in Cossutta C., Greco V., Mainardi A., Voli S. (A cura di), *Smagliature Digitali. Corpi, generi e tecnologie*, Agenzia X, Milano, pp. 7-36.

Costa F., *California. La fine del sogno*, Mondadori, Milano, 2022.

Couldry N., “The Extended Audience: Scanning the Horizon”, in Gillespie M., (A cura di) *Media Audiences*, Open University Press, Berkshire, Inghilterra, 2005, pp. 184-196.

Cover R., “Deepfake culture: the emergence of audio-video deception as an object of social anxiety and regulation” *Continuum*, vol. 36, n. 4, 2022, pp. 609-621.

Cozzi E., “Cosa farà Twitch ora che ha compiuto 10 anni”, *Wired*, 2021. Consultato il 22 settembre 2022, da: <https://www.wired.it/attualita/media/2021/07/29/10-anni-twitch/>;

Crawford G., Hancock D., *Cosplay and the art of play: Exploring sub-culture through art*. Palgrave MacMillan, Londra, 2019.

Crawford K., “Following you: Disciplines of listening in social media”, *Continuum*, vol. 23, n. 4, 2009, pp. 525-535.

Crawford K., “Listening, not Lurking: The Neglected Form of Participation”, in H. Greif & A. Lasén (A cura di), *Cultures of Participation. Media Practices, Politics and Literacy*, Peter Lang AG, Berlino, Germania, 2011, pp. 63-74.

Creed B., “Pornography and pleasure: the female spectator”, *Australian Journal of Screen Theory*, vol. 15, 1982, pp. 67-88.

Creswell J. W., *Research design: Qualitative and quantitative approaches*, SAGE Publications, California, 1994.

Cubitt S., *Videography: video media as art and culture*. Bloomsbury Publishing, Londra, 1993.

Cullen L.L.A., “Just on the Right Side of Wrong: (De)Legitimizing Feminism in Video Game Live Streaming”, *Television & New Media*, vol. 23, n. 5, 2022, pp. 542-552.

Cunningham S., “Emergent innovation through the coevolution of informal and formal media economies”, *Television & New Media*, vol. 13, n. 5, 2012, pp. 415-430.

Cunningham S., Craig D., Silver J., “YouTube, multichannel networks and the accelerated evolution of the new screen ecology”, *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 2016, vol. 22, n.4, pp. 376–391.

Cutcliffe J.R., “Methodological issues in grounded theory”, *Journal of Advanced Nursing*, vol. 31, 2000, pp. 1476-1484.

D’Anastasio C., “A New Site Connects ‘Egirls’ With Gamers—for a Fee”, *Wired*, 2020. Consultato il 27 gennaio 2021, da: <https://www.wired.com/story/egirlgg-videogames-egirls-fee/>

D’Anastasio C., “Millionaire Twitch Streamers React to Their Leaked Earnings”, *Wired*, 7 ottobre 2021. Consultato il 22 gennaio 2022, da: <https://www.wired.com/story/twitch-streamers-earnings-exposed-now-its-a-meme/>.

D'Anastasio C., "Twitch's New Streaming Rival Kick Tests Waters of Lighter Moderation", *Bloomberg*, 3 marzo 2023. Consultato il 10 agosto 2023, da: <https://www.bloomberg.com/news/newsletters/2023-03-03/twitch-s-new-video-game-streaming-rival-kick-goes-light-on-moderation>

Daniels E.A., Zurbriggen E.L., Ward, L.M., "Becoming an object: A review of self-objectification in girls", *Body Image*, vol. 33, 2020, pp. 278-299.

de Casanova D., Benner-Levoy J., Weirich C., "All the World's a Con: Frontstage, Backstage, and the Blurred Boundaries of Cosplay", *Symbolic Interaction*, 2020, pp. 1-21.

de Casanova D., Benner-Levoy J., "Fantastic Bodies: navigating ideals of beauty in cosplay", in Craig M. L., (A cura di), *The Routledge Companion to Beauty Politics*, Routledge, Londra, 2021, pp. 133-144.

De Feo L. *Dai corpi cibernetici agli spazi virtuali. Per una storiografia filosofica del digitale*, Rubettino Editore, Bari, 2009.

De Leyn T., De Wolf R., Vanden Abeele M., De Marez L., "In-between child's play and teenage pop culture: Tweens, TikTok & privacy", *Journal of Youth Studies*, vol. 25, n. 8, 2022, pp. 1108-1125.

De Rose C., *Che cos'è la ricerca sociale*, Carocci Editore, Roma, 2003.

De Vos J., Gilas R., van Vught J., "Let's Play game exhibitions: a curator's perspective", in Funk T., (A cura di), *Video Game Art Reader Volume 1*, Amherst College Press, 2017, pp. 81-88.

Della Porta D., *L'intervista qualitativa*, Laterza Editore, Roma, 2014.

Dehnert M., "Sex with robots and human-machine sexualities: Encounters between human-machine communication and sexuality studies", *Human-Machine Communication*, vol. 4, 2022, pp.131-150.

Diamond L. M., Byers E. S., "Expanding the Sexual Umbrella: Exploring Individual and Dyadic Variations in Sexual Functioning", in Milhausen R. R., Sakaluk J. K., Fisher D. T., Davis C. M., Yarber L. M. (A cura di), *Handbook of Sexuality-Related Measures*, Oxford University Press, Oxford, 2018, pp. 353-374.

Diaz A., "Twitch's CEO is stepping down to spend time with his IRL family", *Polygon*, 16 marzo 2023. Consultato il 12 agosto 2023, da: <https://www.polygon.com/23643511/twitch-ceo-stepping-down-emmett-shear-16-years>

Dedmon T., "League of Legends' New Clash Trailer Offers Advice From Faker", 20 maggio 2018. Consultato il 21 agosto 2022, da: <https://comicbook.com/gaming/news/league-of-legends-clash-trailer-faker/>.

Defer A., "Cum Tributes: Women Are Getting Harassed Online in a Gross New Way", *Vice*, 19 ottobre 2022. Consultato il 15 marzo 2023, da: <https://www.vice.com/en/article/pkgyqm/cum-tributes-gross-new-way-women-are-being-harassed-online>

Deleuze G., *Cinema*, Mimesis, Milano, 2010.

Dewey J., *The public and its problems*, Holt Publishers, New York, Stati Uniti, 1927.

di Chio F., Parenti G.P., *Manuale del telespettatore*, Bompiani, Milano, 2003.

Dill K. E., Thill P. K., “Video Game Characters and the Socialization of Gender Roles: Young People’s Perceptions Mirror Sexist Media Depictions”, *Sex Roles*, vol. 57, 2007, pp. 851-864.

Ditmore H. M., *Prostitution and Sex Work*, Greenwood Pub Group, Santa Barbara, California, 2010.

Dobson Shields A., “Feminist as Commodities: Cam Girl Culture”, in Harris A., (A cura di), *Next Wave Cultures. Feminism, Subcultures, Activism*, Routledge, Londra, 2008, pp. 123-148.

Dorson R. M., *Folklore and Fakelore: Essays Toward a Discipline of Folk Studies*, Harvard University Press, Cambridge, 2013.

Drenten J., Gurrieri L., Tyler M., “Sexualized labour in digital culture: Instagram influencers, porn chic and the monetization of attention”, *Gender Work and Organization*, 2019, pp. 1-52.

Duffett M., *Understanding fandom: An introduction to the study of media fan culture*, Bloomsbury Publishing, Londra, 2013.

Dusi N., Spaziante L. (A cura di), *Remix-Remake. Pratiche di replicabilità*, Meltemi, Roma, 2006.

Dusi N., *Dal cinema ai media digitali. Logiche del sensibile tra corpi, oggetti, passioni*, Mimesis Edizioni, Milano, 2014.

Ebersole C., “ONLINE SEX WORK IN THE TIME OF COVID-19”, *Illinois State University Research Symposium*, 2022.

Eco U., *Apocalittici e integrati: Comunicazioni di massa e teorie della cultura di massa*, Bompiani, Milano, 2001.

Eko N., Dida D., Karman, dan Djoko W., “EXHIBITIONISM AND VOYEURISM IN LIVE-STREAMING APPLICATIONS AS AFFECTION LABOR”, *Jurnal Spektrum Komunikasi (JSK)*, vol. 11, n. 1, 2023, pp. 25-35.

Elias G.S., Garfield R., Gutschera R.K. (A cura di), *Characteristics of Games*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2007.

Engell L., “Apollo TV: The Copernican Turn of the Gaze.”, *World Picture*, vol. 7, 2012, pp. 1–10.

Engle J., “How Worried Should We Be About Screen Time During the Pandemic?”, *The New York Times*, 22 gennaio 2021. Consultato il 13 luglio 2022, da: <https://www.nytimes.com/2021/01/22/learning/how-worried-should-we-be-about-screen-time-during-the-pandemic.html>

- Enzweiler M.J., “Swatting Political Discourse: A Domestic Terrorism Threat”, *Notre Dame Law Review*, vol. 90, n. 5, 2015, pp. 2001-2038.
- Epstein A., “Twitch is the undisputed champion of video game streaming”, *Quartz*, 2021.
- Escoffier J., “Porn star/stripper/escort: Economic and sexual dynamics in a sex work career”, *Journal of Homosexuality*, vol. 53, n. 1, 2007, , pp. 173-200.
- Eugeni R., “Immagini, Esperienze, Politiche del Tempo”, in Boccali R. (A cura di), *Intrecci mediali. Articolazioni dell’iconico nella cultura visuale contemporanea*, Mimesis, Milano 2019, pp. 99-121.
- Eves D., *The YouTube Formula: How Anyone Can Unlock the Algorithm to Drive Views, Build an Audience, and Grow Revenue*. John Wiley & Sons, New Jersey, 2021.
- Fagerjord A. “After Convergence: YouTube and Remix Culture”, in Hunsinger J., Lisbeth K., Allen M. (A cura di), *International Handbook of Internet Research*, Springer editions, 2009, pp. 1-21.
- Faggiolani C., “L’identità percepita: applicare la *Grounded Theory* in biblioteca”, *Italian Journal of Library and Information Science*, vol. 2, n. 1, 2011, pp. 1-34.
- Fanchi M., *Spettatore*, Editrice il Castoro, Milano, 2005.
- Fardkhmanesh M., “The Debate on Deepfake Porn Misses the Point”, *Wired*, 1 marzo 2023. Consultato il 23 aprile 2023, da: <https://www.wired.com/story/deepfakes-twitch-streamers-qtcinderella-atriloc-pokimane/>.
- Fassone R., “Game and Watch: Machinimas, Let’s Plays, Streams, and the Linearization of Digital Play”, in M. Fuchs, J. Thoss (A cura di), *Intermedia Games - Games Inter Media: Video Games and Intermediality*, Bloomsbury Academic, New York, Stati Uniti, 2019, pp. 135-152.
- Fernandez-Vara C., “Play's the Thing: A Framework to Study Videogames as Performance”, *DiGRA International Conference: Breaking New Ground: Innovation in Games, Play, Practice and Theory*, 2009, pp. 1-9.
- Ferrero Camoletto R., “La dimensione socioculturale del corpo”, in Ferrero Camoletto R. (A cura di), *Dalla parte della vita. Fondamenti e percorsi bioetici*, Effatà Editrice, Torino, 2015, pp. 551-567.
- Fiacco A., Duranti M.C., “I format e i mercati internazionali di contenuti”, in Scaglioni M., Sfardini A. (A cura di), *La televisione. Modelli teorici e percorsi d’analisi*, Carocci Editore, Milano, 2017, pp. 147-158.
- Figueroa S., “The Grounded Theory and the Analysis of Audio-Visual Texts”, *International Journal of Social Research Methodology*, vol. 11, n. 1, 2008, pp. 1-12.
- Finkel E. J., Eastwick P. W., Karney B. R., Reis H. T., Sprecher S., “Online Dating: A Critical Analysis from the Perspective of Psychological Science”, *Psychological Science in the Public Interest*, vol. 13, n. 1, 2012, pp. 3-66.

Fiske J., *Understanding Popular Culture*, Routledge, Londra, 2010.

Foucault M., "The Order of Discourse", in R. Young (A cura di), *Untying the Poststructuralist Reader*, Basil Blackwell, Oxford, 1981, pp. 85-104.

Ford C., Gardner D., Horgan E.L., Liu C., Nardi B., Rickman J., "Chat Speed OP PogChamp: Practices of Coherence in Massive Twitch Chat", *Proceedings of the 2017 CHI Conference Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*, 2017, pp. 858-871.

Fortunati L., "Online Participation and the New Media", in H. Greif & A. Lasén (A cura di), *Cultures of Participation. Media Practices, Politics and Literacy*, Peter Lang AG, Berlino, 2011, pp. 19-34.

Foy M., "The Performance Cult of The Room: Embodied Audiencing and Movie Riffing as Shared Sense-making", *Kaleidoscope: A graduate journal of qualitative communication research*, vol. 11, n. 1, 2012, pp. 2-13.

Frankenberg G., "Comparing constitutions: Ideas, ideals, and ideology – toward a layered narrative", *International Journal of Constitutional Law*, vol. 4, n. 3, 2006, pp. 439-459.

Freeman G., Wohn D.Y., "Streaming your identity: Navigating the presentation of gender and sexuality through live streaming", *Computer Supported Cooperative Work (CSCW)*, vol. 29, 2020, pp. 795-825.

Fuchs C., "Web 2.0, Prosumption, and Surveillance", *Surveillance & Society*, vol. 8, n. 3, 2010, pp. 288-309.

Gach E., "Twitch Mega Streamer xQc Signed By Gambling Company For \$100 Million", *Kotaku*, 16 giugno 2023. Consultato il 31 agosto 2023, da: <https://kotaku.com/xqc-to-kick-twitch-twitter-reddit-adept-deal-contract-1850549551>

Gallese V., Guerra M., "Dalla pietra alla pelle: materia e potere degli schermi.", in Carbone M., Dalmasso C. A., Bodini J. (A cura di), *I poteri degli schermi. Contributi italiani a un dibattito internazionale*, Mimesis, Milano, 2020, pp. 31-46.

Gandhi V., Ronfard R., Gleicher M., "Multi-clip video editing from a single viewpoint", *Proceedings of the 11th European Conference on Visual Media Production*, 2014, pp. 1-10.

Gandolfi E., *Piloti di console. Gioco e videogiochi nelle dinamiche culturali*, Paoline Editori, Milano, 2011.

Gandolfi E., *Gamescape. Per una visualizzazione sociologica della sfera ludica*, CMCS Working Press, Roma, 2013.

Gandolfi E., "To watch or to play, it is in the game: The game culture on Twitch.tv among performers, plays and audiences", *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, vol. 8 n. 1, 2016.

Gandolfi, E., “Twitch.tv. Guardando dalle spalle dei giganti”, in Bittanti, M., Gandolfi, E. (A cura di), *Giochi Video. Performance, spettacolo, streaming*, Mimesis, Milano, 2018, pp. 65-80.

Gandolfi E., “Gli esport italiani, tra vecchio e nuovo”, in Carbone B. M., Fassone R. (A cura di), *Il videogioco in Italia. Storie, rappresentazioni, contesti*, Mimesis, Milano, 2020, pp. 251-268

Gannes L., “Jawed Karim: How YouTube Took Off”, *Gigacom*, 26 ottobre 2006. Consultato il 27 luglio 2022, da: <https://old.gigaom.com/2006/10/26/jawed-karim-how-youtube-took-off/>

Garda M. B., Karhulati VM., “Let’s Play Tinder! Aesthetics of a Dating App”, *Games and Culture*, vol. 1, 2019, pp. 1-14.

Gauntlett D., *Making is connecting*, John Wiley & Sons, New Jersey, 2013.

Geddes L., Marsh S., “Concerns grow for children’s health as screen times soar during Covid crisis”, *The Guardian*, 22 gennaio 2021. Consultato il 13 luglio 2022, da: <https://www.theguardian.com/world/2021/jan/22/children-health-screen-times-covid-crisis-sleep-eyesight-problems-digital-devices>

Geeng C., Hutson J. Roesner F., “Usable security: Studying people's concerns and strategies when sexting”, *Proceedings of the Sixteenth USENIX Conference on Usable Privacy and Security*, 2020, pp. 127-144.

Genette G., *Soglie. I dintorni del testo*, Einaudi, Torino, 1997.

Gelber S.M., “Do-It-Yourself: Constructing, Repairing and Maintaining Domestic Masculinity”, *American Quarterly*, vol. 49, n. 1, 1997, pp. 66-112.

Getomer J., Okimoto M., Johnsmeyer B. “Gamers on YouTube. Evolving Video Consumption”, *Google - Think Insights*, 2013. Consultato il 7 gennaio 2021, da: <https://www.thinkwithgoogle.com/consumer-insights/youtube-marketing-to-gamers>

Giddens A., *The Constitution of Society: Outline of the Theory of Structuration*, Polity Press, Cambridge, 1984.

Gilfoyle J. T., “Prostitutes in History: From Parables of Pornography to Metaphors of Modernity”, *American Historical Review*, 1999, pp. 117-141.

Gill R. and Orgad S., “The shifting terrain of sex and power: From the ‘sexualization of culture’ to #MeToo”, *Sexualities*, vol. 21, n. 8, 2018, pp. 1313-1324.

Gill R., “Neoliberal Beauty”, in Craig M. L., (A cura di), *The Routledge Companion to Beauty Politics*, Routledge, Londra, 2021, pp. 9-18.

Gillespie T., “The politics of “platforms.” *New Media & Society*, vol. 12, n. 3, 2010, pp. 347-364.

Glaser B., Holton J. A., “Staying Open: The use of theoretical codes in grounded theory”, *The Grounded Theory Review*, vol. 5, n. 1, 2005, pp. 2-20.

- Glaser B., Strauss A., *La scoperta della grounded theory. Strategie per la ricerca qualitativa*, Armando Editore, Roma, 2009.
- Goffman E., *La vita quotidiana come rappresentazione*, Il Mulino, Bologna, 1997.
- Goslin A., “Here’s everyone playing in Epic’s major Fortnite E3 tournament”, *Polygon*, 1 giugno 2018. Consultato il 24 agosto 2022, da: <https://www.polygon.com/2018/6/1/17417568/fortnite-e3-tournament-teams-players-ninja-ali-a>.
- Grasso A., *Che cos’è la televisione. Il piccolo schermo fra cultura e società: i generi, l’industria, il pubblico*, Garzanti, Milano, 2005.
- Guagnellini G., Re V., *Visioni di altre visioni: intertestualità e cinema*, Gedit Edizioni, Bologna, 2007.
- Guardiola E., “*GAMEPLAY DEFINITION: A GAME DESIGN PERSPECTIVE*”, Proceeding of the Game On 19 Conference, 2019, pp. 1-6.
- Guattari F., “L’impasse post-moderne”, *La Quinzaine littéraire*, n. 456, 1989, pp. 1-15.
- Haasch P., “Joe Jonas, Diplo, and other celebrities are taking part in a Twitch fundraiser for COVID-19 relief called Stream Aid 2020”, *Insider*, 27 marzo 2020. Consultato il 17 dicembre 2022, da: <https://www.insider.com/how-to-donate-coronavirus-twitch-stream-aid-joe-jonas-celebrities-2020-3>
- Hague P., “An introduction to Questionnaire Design”, in Hague P., *A Practical Guide to Market Research*, B2B International, 2018, pp. 129-149.
- Hakim C., “Erotic Capital”, *European Sociological Review*, vol. 26, n. 5, 2010, pp. 499-518.
- Hakim C., *Capitale erotico. Perché il fascino è il segreto del successo*, Mondadori, Milano, 2012.
- Halberstam J., *Female Masculinity*, Duke University Press, Durham, North Carolina, 1998.
- Hale J. D. (A cura di), *The Novel: An Anthology of Criticism and Theory 1900-2000*, Blackwell Publishing, Hoboken, New Jersey, 2015.
- Hall S., “The centrality of culture: notes on the cultural revolutions of our time”, in Thompson K. (A cura di), *Media and cultural regulation*, SAGE, Londra, Inghilterra, 1997, pp. 207-238.
- Hall S., “Encoding and Decoding in the Television Discourse”, in A. Gray *et. al.* (A cura di), *CCCS selected working papers vol. 2*, Abingdon, Nashville, Tennessee, Stati Uniti, 2007, pp. 386-398.
- Hallberg L. R., “The “core category” of grounded theory: Making constant comparisons”, *International journal of qualitative studies on health and well-being*, vol. 1, n. 3, 2006, pp. 141-148.
- Han C.B., *Nello sciame. Visioni del digitale*, nottetempo, Milano 2015.

Handschuh C., La Cross A., Smaldone A., “Is Sexting Associated with Sexual Behaviors During Adolescence? A Systematic Literature Review and Meta-Analysis”, *Journal of Midwifery & Women's Health*, vol. 64, 2019, pp. 88-97.

Haraway D., *Manifesto cyborg: Donne, tecnologie e biopolitiche del corpo*, Feltrinelli Editore, Milano, 2018.

Hardenbergh M., “The death of television”, *ETC: A Review of General Semantics*, vol. 67, n. 2, 2010, pp. 170-176.

Haridakis P., Hanson G., “Social interaction and co-viewing with YouTube: Blending mass communication reception and social connection”, *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, vol. 53, n. 2, 2009, pp. 317-335.

Harris D., “Deepfakes: False pornography is here and the law cannot protect you”, *Duke L. & Tech. Rev.*, vol. 17, 2018.

Henderson J. C., “The Great East Japan Earthquake and Tourism: A Preliminary Case Study”, *Tourism Recreation Research*, vol. 38, n. 1, 2013, pp. 93-98.

Hilderbrand L., “Youtube: Where Cultural Memory and Copyright Converge”, *Film Quarterly*, vol. 61, n. 1, 2007, pp. 48-57.

Holton J. A., *The Grounded Theory Review: An international journal*, Sociology Press, California, 2005.

Hofer P. K., “Poring Intimacy. Homemade Pornography on SellYourSexTape!”, in Biasin E., Maina G., Zecca F. (A cura di), *Porn after Porn. Contemporary Alternative Pornographies*, Mimesis Edizioni, Milano, 2014, pp. 305-320.

Hofstadter R., “America as a Gun Culture”, *American Heritage*, vol. 21, n. 6, 1970.

Hookway B., *Interface*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2014.

Horton D., Wohl R., “Mass communication and para-social interaction: Observations on intimacy at a distance”. *Psychiatry*, vol. 19, 1956, pp. 215–229

Houssard A., Pilati F., Tartari M., Sacco P.L., Gallotti R., “Monetization in online streaming platforms: an exploration of inequalities in twitch.tv”, *NetSci 2022*, 2022, pp. 1-25.

Huizinga J., *Homo Ludens*, Einaudi, Torino, 2002.

Huizinga J., *Il problema del Rinascimento*, Donzelli Editore, Roma, 2016.

Hunt L., “Introduction. Obscenity and the Origins of Modernity”, in Hunt L., *The Invention of Pornography Obscenity and the Origins of Modernity. 1500-1800*, Zone Books, New York, 1993.

Hunt K., "Copyright and YouTube: Pirate's playground or fair use forum", *Mich. Telecomm. & Tech. L. Rev.*, vol. 14, 2007, pp. 197-220.

Hutchinson D.L., "Ignoring the sexualization of race: Heteronormativity, critical race theory and anti-racist politics", *Buffalo Law Review*, vol. 41, n. 1, 1999.

Illouz E., Kaplan D., *Il capitale sessuale*, Castelvecchi Editore, Roma, 2020.

Jaffe, M.E., "From terrorists to trolls: expanding web host liability for live-streaming, swatting, and cyberbullying", *BUJ Sci. & Tech. L.*, vol. 26, 2020, pp. 51-69.

Jameson F., *Signatures of the Visible*, Routledge, Londra, 1990.

Jarboe G., *YouTube and video marketing: An hour a day*, Wiley Publishing Inc Indianapolis, Stati Uniti, 2009.

Jenkins H., Ford S., Green J., *Spreadable media. I media tra condivisione, circolazione, partecipazione*, Apogeo, Milano, 2013.

Jenkins, H., *Cultura convergente*, Apogeo, Milano, 2013.

Jenkins H., *Fan, blogger e videogamers. L'emergere delle culture partecipative nell'era digitale*, FrancoAngeli, Roma, 2016.

Jereza R., "Corporeal moderation: digital labour as affective good", *Soc Anthropol*, vol. 29, 2021, pp. 928-943.

Jodén H., Strandell J., "Building viewer engagement through interaction rituals on Twitch.tv.", *Information, Communication & Society*, vol. 25, n. 13, 2022, pp.1969-1986.

Johnson I. B., "The Drug of Escapism: Why Gamers Can't Stop Watching Porn", *Pop Dust*, 2020.

Johnson R. B., Onwuegbuzie A. J., "Mixed methods research: A research paradigm whose time has come", *Educational Researcher*, vol. 33, n. 7, 2004, pp. 14-26.

Johnson R. M., Woodcock J., "The impacts of live streaming and Twitch.tv on the video game industry", *Media, Culture & Society*, vol. 41, n. 5, 2018, pp. 1-19.

Jones B., "Free to Play/Pay to Win: Consuming Competition through Online Gaming in the Neoliberal Age", *Honors Projects*, vol. 271, 2016.

Joshi A., Kale S., Chandel S., Pal D. K., "Likert Scale: Explored and Explained", *BJAST*, vol. 7, n. 4, 2015, pp. 396-403.

Kan J., "We ALMOST started "TikTok" instead of Twitch?! | Storytime with Justin Kan", *YouTube*, 18 febbraio 2021. Consultato il 5 dicembre 2022, da: <https://youtu.be/OBPMGhnov-8>

- Kang Y., “CodeMiko: an interactive VTuber experience”, *SIGGRAPH Asia 2021 Real-Time Live! (SA '21)*. Association for Computing Machinery, vol. 1, n. 1, 2021.
- Kaplan A. Haenlein M., “Rulers of the world, unite! The challenges and opportunities of artificial intelligence”, *Business Horizons*, vol. 63, n. 1, 2020, pp. 37-50.
- Kard K., *Arte e Social Media. Generatori di sentimenti*”, Postmediabook, Milano, 2022.
- Kavoori A.P., *Reading YouTube: The critical viewers guide*, Peter Lang Publishing, New York, 2011.
- Kaytoue M., Silva A., Cerf L., Meira W., Raïssi C., “Watch me playing, i am a professional: a first study on video game live streaming”, *Proceedings of the 21st International Conference on World Wide Web (WWW '12 Companion)*, 2012, pp. 1181-1188.
- Keilty P., Desire by design: pornography as technology industry, in *Porn Studies*, vol. 5, n. 3, 2018, pp. 338-342.
- Kelland M., “From Game Mod to Low-Budget Film: The Evolution of Machinima”, in Lowood H., Nitsche M., (A cura di), *The Machinima Reader*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2011, pp. 23-26.
- Kendrick W., *The Secret Museum: Pornography in Modern Culture*, University of California Press, Berkeley, California, 1997.
- Kennedy M., “If the rise of the TikTok dance and e-girl aesthetic has taught us anything, it’s that teenage girls rule the internet right now”: TikTok celebrity, girls and the Coronavirus crisis”, *European Journal of Cultural Studies*, vol. 23, n.6, pp. 1069-1076.
- Kerttula T., “Early Television Video Game Tournaments as Sports Spectacles”, in Reitman G.J., Anderson C.G., Deppe M., Steinkuehler C. (A cura di), *Proceedings of the 2019 Esports Research Conference (ESC)*, ETC Press, Carnegie Mellon University, 2020, pp. 1-7.
- Khan S., “Qualitative Research Method: Grounded Theory”, *International Journal of Business and Management*, vol. 9, 2014, pp. 224-233.
- Khatab M., “Synching and performing: body (re)-presentation in the short video app TikTok”, *WiderScreen*, vol 21, n. 12, 2019, pp. 1-16.
- Kim J., Park K., Song H., Park Y.J., Cha M., “Learning How Spectator Reactions Affect Popularity on Twitch,” *2020 IEEE International Conference on Big Data and Smart Computing (BigComp)*, Busan, South Korea, 2020, pp. 147-154.
- Kim J., Wohn D.Y., Cha M., “Understanding and identifying the use of emotes in toxic chat on Twitch”, *Online Social Networks and Media*, vol. 27, 2022.
- Kim S.Y., “Surviving Digital Asia: PlayerUnknown’s Battlegrounds and the Affective Economy of the Battle Royale”, *Verge: Studies in Global Asias*, vol. 7, n. 2, 2021.

Kim Y., Wang Y., Oh J., “Digital media use and social engagement: How social media and smartphone use influence social activities of college students”, *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, vol. 19, n. 4, 2016, pp. 264-269.

King D.L., Delfabbro P.H., Gainsbury S.M., Dreier M., Greer N., Billieux, J., “Unfair play? Video games as exploitative monetized services: An examination of game patents from a consumer protection perspective”, *Computers in Human Behavior*, vol. 101, 2019, pp. 131-143.

Klepek P., “Who Invented Let’s Play Videos?”, *Kotaku*, 2015. Consultato il 10 ottobre 2021, da: <http://kotaku.com/who-invented-lets-play-videos-1702390484>

Klik E., ““We Should Have Had a Historian”: Live Television and the Accident of the Moon Landing Tapes”, *Television & New Media*, 2020, pp. 1-16.

Knoblauch H., Tuma R., & Schnettler B. (A cura di), *Videography: Introduction to interpretive video analysis of social situations*. Peter Lang Pub Inc, New York, 2015.

Krisch M., Averdijk M., Valdebenito S., “Sex Trade Among Youth: A Global Review of the Prevalence, Contexts and Correlates of Transactional Sex Among the General Population of Youth”, *Adolescent Res Rev*, vol. 4, 2019, pp. 115-134.

Kristof N., “The Children of Pornhub”, *New York Times*, 2020, consultato il 30 maggio 2023, da: <https://www.nytimes.com/2020/12/04/opinion/sunday/pornhub-rape-trafficking.html>

Krzywinska T., “The Strange Case of the Misappearance of Sex in Video Games”, in Fromme J., Unger A. (A cura di), *Computer Games and New Media Cultures*, Springer, Dordrecht, 2012.

Kücklich J., “Precarious playbour: Modders and the digital games industry”. *Fibreculture*, vol. 5, n. 1, 2005.

Kvale S., Brinkmann S., *Interview: Learning the craft of qualitative research interviewing*. SAGE Publications, California, 2009.

Lafontaine F., Shaw K., “Serial entrepreneurship: Learning by doing?”, *Journal of Labor Economics*, vol. 34, n. S2, 2016, pp. 217-254.

Lago-Peñas C., Rey E., Kalén A., “How does Video Assistant Referee (VAR) modify the game in elite soccer?”, *International Journal of Performance Analysis in Sport*, vol. 19, n. 4, 2019, pp. 646-653.

Lai L. S., To W. M., “Content analysis of social media: A grounded theory approach”, *Journal of Electronic Commerce Research*, vol. 16, n. 2, 2015, pp. 138-152.

Lamerichs N., “Embodied Characters: The Affective Process of Cosplay”, in Lamerichs N., (A cura di), *Productive Fandom. Intermediality and Affective Reception in Fan Culture*, Amsterdam University Press, Amsterdam, 2018, pp. 199-230.

- Lankoski P., Dymek M., “Patreon and Porn Games: Crowdfunding Games, Reward Categories and Backstage Passes”, *Proceedings of DIGRA 2020*, 2020, pp. 1-18.
- Lazzarato M., “Immaterial Labour”, in Vimo P. & Hardy M. (A cura di), *Radical Thought in Italy: A Potential Politics (Theory Out Of Bounds)*, University of Minnesota Press, 2006, pp. 133-150.
- Law J., Blue R., Clark J., “Testing, Integration, and Lessons Learned from the Red Bull Stratos Project”, *Aerospace Medical Association 84th Annual Scientific Meeting*, 2013.
- Lee O., Jung J., Kim J., “Learning Hierarchical Representations of Stories by Using Multi-Layered Structures in Narrative Multimedia”, *Sensors*, vol. 20, n. 7, 2020.
- Leedy P., Ormrod J., *Practical research: Planning and design*, Upper Saddle River, New Jersey, 2001.
- Lelonek-Kuleta B., Bartczuk R.P., Wiechetek M., “Pay for play—behavioural patterns of pay-to-win gaming”, *Computers in Human Behavior*, vol. 115, 2019.
- Levinson P., “What’s newer than new new media”, *Global Media Journal: Persian Edition*, 2010, pp. 1–9.
- Lessig L., *Remix. Il futuro del copyright (e delle nuove generazioni)*, Etas, Milano, 2009.
- Li J., Gui X., Kou Y., Li Y., “Live Streaming as Co-Performance: Dynamics between Center and Periphery in Theatrical Engagement”, *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, vol 3, n. 64, 2019, pp. 1-22.
- Li X., “The Gamification of Dating: Tinder and Game-playing on Reddit communities”, *Student Work*, The University of Melbourne, 2018.
- Li Y, Wang C, Liu J., “A Systematic Review of Literature on User Behavior in Video Game Live Streaming”, *International Journal of Environmental Research and Public Health*, vol. 17, n. 9, 2020, pp. 1-21.
- Ligita T., Harvey N., Wicking K., Nurjannah I., Francis K., “A practical example of using theoretical sampling throughout a grounded theory study: A methodological paper”, *Qualitative Research Journal*, vol. 20, n. 1, 2020, pp. 116-126.
- Lin H., Sun C., Liao M., “Game Streaming Revisited: Some Observations on Marginal Practices and Contexts”, *Proceedings of DIGRA 2019*, 2019, pp. 1-14.
- Lino M., “Sguardi e corpi nelle pornografie del desiderio”, *Between*, vol. 3, n. 5, 2013, pp. 1-18.
- Liudmila B., “Designing identity in VTuber era”, *Proceedings of Laval Virtual VRIC ConVRgence*, 2020, pp. 182-184.
- Loretelli R., *L’invenzione del romanzo: Dall’oralità alla lettura silenziosa*, Editori Laterza, Roma, 2010.

- Louis A., Sutton C., “Deep Dungeons and Dragons: Learning Character-Action Interactions from Role-Playing Game Transcripts”, *Proceedings of the 2018 Conference of the North American Chapter of the Association for Computational Linguistics: Human Language Technologies*, vol. 2, 2018, pp. 708-713.
- Macfarlane B., “The ethics of multiple authorship: power, performativity and the gift economy” *Studies in higher education*, vol. 42, n. 7, 2017, pp. 1194-1210.
- Maina G., “Spostamenti progressivi del “vedere”. Appunti per una storia della *mobile pornography*”, in Ambrosini M., Maina G., Marcheschi E. (A cura di), *I film in tasca. Videofonino, cinema e televisione*, Felici Editore, Pisa, 2009, pp. 105-127.
- Manovich L., *Il linguaggio dei nuovi media*, Edizioni Olivares, Roma, 2011.
- Marcus E., Bormwich J. E., “A Short History of ‘Simp’”, *The New York Times*, 2020. Consultato il 24 gennaio 2021, da: <https://www.nytimes.com/2020/07/07/style/simp-history-slang.html>.
- Maring J., “Why Twitch Has Added A 'Pools, Hot Tubs, and Beaches' Category”, *Screen Rant*, 2021. Consultato il 4 luglio 2021, da: <https://screenrant.com/twitch-pools-hot-tubs-beaches-streams-new-category-explained/>
- Marshall W., “Social Dance in the Age of (Anti-)Social Media: Fortnite, Online Video, and the Jook at a Virtual Crossroads”, *Journal of Popular Music Studies*, vol. 31, n. 4, 2019, pp. 3-15.
- Martin S., “SUXXXBAD. La rappresentazione della pornografia nella commedia americana contemporanea”, in Biasin E., Maina G., Zecca F. (A cura di), *Il Porno Espanso. Dal cinema ai nuovi media*, Mimesis Edizioni, Milano, 2010, pp. 339-346.
- Martinek A., Caliandro A., Denegri-Knott J., “Digital practices tracing: studying consumer lurking in digital environments”, *Journal of Marketing Management*, pp. 1-22, 2022.
- Mascio A., “Io porn. Il protagonismo pornografico in Internet.”, in Capecchi S., Ruspini E. (A cura di), *Media, corpi, sessualità. Dai corpi esibiti al cybersex*, Franco Angeli Editore, Roma, 2016, pp. 177-199.
- Massey T. O., “A proposed model for the analysis and interpretation of focus groups in evaluation research.”, *Evaluation and program planning*, vol. 34, n. 1, 2011, pp. 21-28.
- Massumi B., *Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation*, Duke University Press, Durham, North Carolina, 2002.
- McCaffrey M., “The macro problem of microtransactions: The self-regulatory challenges of video game loot boxes”, *Business Horizons*, vol. 62, n. 4, 2019, pp. 483-495.
- McCallin A.M., “Designing a grounded theory study: some practicalities”. *Nursing in Critical Care*, vol. 8, 2003, pp. 203-208.

McCalman I., “Unrespectable radicalism: infidels and pornography in early Nineteenth-Century London”, *Past and Present*, n. 104, 1984, pp. 74-110.

McGeoch P. D., Rouw R. “How everyday sounds can trigger strong emotions: ASMR, misophonia and the feeling of wellbeing”, *BioEssays*, vol. 42, 2020.

McKee A., McNair B., Watson A.F., “Sex and the virtual suburbs: the pornosphere and community standards”, in Maginn P. J., Steinmetz C., (A cura di) *(Sub)urban sexscapes: geographies and regulation of the sex industry*. Routledge, Londra, 2014, pp. 159-174.

McKee H., “Porn Consumers as Fans”, in Booth P. (A cura di), *A Companion to Media Fandom and Fan Studies*, John Wiley & Sons Inc., Oxford, 2018, pp. 509-520.

McKee A., Lumby C., “Pornhub, child sexual abuse materials and anti-pornography campaigning”, *Porn Studies*, vol. 9, n. 4, 2022, pp. 464-476.

McNair B., *Porno? Chic! How pornography changed the world and made it a better place*, Routledge, New York, 2013.

McNair B., “From Deep Throat to Don Jon: The pornographication of cinematic entertainment”, in Harrington S. (A cura di), *Entertainment Values: How do we Assess Entertainment and Why does it Matter?*, Palgrave Macmillan, Londra, 2017, pp. 251-267.

McNair B., *OnlyFans: A Look Inside the Digital Sexual Underworld*. Bloomsbury Academic, Londra, 2020.

Melhart D., Gravina D., Yannakakis G.N., “September. Moment-to-moment Engagement Prediction through the Eyes of the Observer: PUBG Streaming on Twitch”, *Proceedings of the 15th International Conference on the Foundations of Digital Games*, 2020, pp. 1-10.

Mendes K., “Sexualization in the Media”, *The International Encyclopedia of Communication*, 2008.

Menon A., “This ASMR Day Let’s Take an In-Depth Look at Amouranth, the Uncrowned Queen of Twitch, and Her Journey of Creating Relaxing and Engaging Content”, *Essentially Sports*, 2023. Consultato il 7 luglio 2023, da: <https://tinyurl.com/yury2vn9>

Menotti, G., “I videorec come *gameplay* : la registrazione dei *playthrough* e il coinvolgimento nei videogiochi”, in Bittanti, M., Gandolfi, E. (A cura di), *Giochi Video. Performance, spettacolo, streaming*, Mimesis, Milano, 2018, pp. 103-117.

Mercante A., “Twitch Finally Addresses Porn Deepfake Scandal Over A Month Later”, *Kotaku*, 7 marzo 2023. Consultato il 23 aprile 2023, da: <https://kotaku.com/twitch-deepfake-statement-atric-qtcinderella-pokimane-1850199352>.

Merleau-Ponty M., *Fenomenologia della percezione*, Bompiani, Milano, 2009.

- Mertens J., “Review of Watch Me Play: Twitch and the Rise of Game Live Streaming, by T. L. Taylor”, *The Velvet Light Trap*, vol. 84, 2019, pp. 75-77.
- Meyen M., Pfaff-Rüdiger S., Dudenhöffer K., Huss J., “The internet in everyday life: a typology of internet users”, *Media, Culture & Society*, vol. 32, n. 5, 2010, pp. 873-882.
- Miles S., “Let’s (not) Go Outside: Grindr, Hybrid Space, and Digital Queer Neighborhoods”, in Bitterman A., Hess D.B. (A cura di) *The Life and Afterlife of Gay Neighborhoods. The Urban Book Series*. Springer, Cham, 2021.
- Mikkola M., “Pornographic videogames: a feminist examination”, in Robson J., Tavor G. (A cura di), *The Aesthetics of Videogames*, Routledge, New York, 2018, pp. 212-227.
- Miller K., *Playing along: Digital games, YouTube, and virtual performance*, Oxford University Press, Oxford, 2012.
- Mincheva D., Hooman N., “Between the Averted Gaze and the Male Gaze: Women in Farhadi's Films as Tentative Harbingers of Cinematic Islamic Feminism”, *International Journal of the Image*, vol. 11, n. 2, 2020.
- Minto P., “Finita la pandemia, Twitch sta cambiando”, *Il Post*, 16 luglio 2023. Consultato il 18 agosto 2023, da: [https://www.ilpost.it/2023/07/16/twitch-come-funziona-eta-oro/?fbclid=IwAR2Dq6STBL-5sQiEFQDLGUzUupNFAjMSdNAPYber41mDEBKQy2R5wjhjvgc&utm\\_source=substack&utm\\_medium=email](https://www.ilpost.it/2023/07/16/twitch-come-funziona-eta-oro/?fbclid=IwAR2Dq6STBL-5sQiEFQDLGUzUupNFAjMSdNAPYber41mDEBKQy2R5wjhjvgc&utm_source=substack&utm_medium=email)
- Mirzoeff N., *Introduzione alla cultura visuale*, Meltemi, Roma, 2017.
- Mislove A., Koppula H.S., Gummadi K.P., Druschel P., Bhattacharjee B., “Growth of the flickr social network”, *Proceedings of the first workshop on Online social networks*, 2008, pp. 25-30.
- Mitchell W.J.T., *Pictorial Turn. Saggi di cultura visuale*, Raffaello Cortina Editore, Milano, 2017.
- Montani P., “Sulla performatività discreta degli schermi”, in Carbone M., Dalmaso C. A., Bodini J. (A cura di), *I poteri degli schermi. Contributi italiani a un dibattito internazionale*, Mimesis, Milano, 2020, pp. 147-159.
- Montgomery P., Bailey P. H., “Field Notes and Theoretical Memos in Grounded Theory”, *Western Journal of Nursing Research*, vol. 29, n. 1, 2007, pp. 65-79.
- Moule Jr. K.R., Parry M., Fox B., “Public support for police use of SWAT: examining the relevance of legitimacy”, *Journal of Crime and Justice*, vol. 42, n. 1, 2019, pp. 45-59.
- Moynihan A.B., Igou E.R., van Tilburg W.A., “Pornography consumption as existential escape from boredom”, *Personality and Individual Differences*, vol. 198, 2022.
- Mulvey L., “Visual pleasure and narrative cinema”, in Mulvey L. (A cura di), *Visual and other pleasures*, Palgrave Macmillan, Londra, 1989, pp. 14-26.

- Murphy S.J., “This is Intelligent Television”. *Early Video Games and Television in the Emergence of the Personal Computer*, in Perron B., Wolf M.J.P. (A cura di), *The Video Game Theory Reader 2*, Routledge, New York, 2009, pp. 197-212.
- Murray C., “The Bizarre TikTok NPC Livestream Trend – Where Creators Act Like Robots – Explained”, *Forbes*, 19 luglio 2023. Consultato il 22 agosto 2023, da: <https://www.forbes.com/sites/conormurray/2023/07/19/the-bizarre-tiktok-npc-livestream-trend-where-creators-act-like-robots-explained/>
- Murthy D. “Digital Ethnography: An Examination of the Use of New Technologies for Social Research. *Sociology*”, vol. 42, n. 5, 2006, pp. 837-855.
- Mutton P., “Inferring and visualizing social networks on Internet relay chat”, *Proceedings of the Eighth International Conference on Information Visualisation IV*, 2004, pp. 35-43.
- Nagarhalli P.T., Vaze V., Rana K.N., “A Review of Current Trends in the Development of Chatbot Systems”, *2020 6th International Conference on Advanced Computing and Communication Systems (ICACCS)*, 2020, pp. 706-710.
- Nakanishi K., Tomioka S. “Japanese Plurals are Exceptional”, *Journal of East Asian Linguistics*, vol. 13, 2004, pp. 113-140.
- Nemoto T., Beglar D., “Developing Likert-scale questionnaires”, in Sonda N., Krause A. (A cura di), *JALT2013 Conference Proceedings*, Tokyo, 2014, pp. 1-8.
- Newman J., “The myth of the ergodic videogame: Some thoughts on player-character relationships in videogames”, *Game Studies*, vol. 2, n. 1, 2002, pp. 1-15.
- Newman J., *Videogames*, Routledge, Londra, 2012.
- Nguyen, J., “Esibirsi come videogiocatori nel *Let's Play*”, in Bittanti, M., Gandolfi, E. (A cura di), *Giochi Video. Performance, spettacolo, streaming*, Mimesis, Milano, 2018, pp. 81-100.
- Nike A., Trena P., “Using a social networking site for experiential learning: Appropriating, lurking, modeling and community building”, *Internet and Higher Education*, vol. 13, 2010, pp. 188-196.
- Nitsche M., “Ripensare il potenziale del machinima tra dinamiche performative e procedurali”, in Bittanti M., Lowood H., (A cura di), *Machinima! Teorie. Pratiche. Dialoghi*, Edizioni Unicopli, Milano, 2013, pp. 51-58.
- Noss W., “Why we bought Kiko.com”, *Tucows*, 5 settembre 2006. Consultato il 16 ottobre 2022, da: <https://www.tucows.com/news/why-we-bought-kiko-com>
- Novak M. E. “Libertinism and Sexuality”, *A Companion to Restoration Drama*, 2001, pp. 53-68.
- Nyumba O. T., Wilson K., Derrick C. J., Mukherjee N., “The use of focus group discussion methodology: Insights from two decades of application in conservation”, *Methods Ecol Evol*, vol. 9, 2018, pp. 20-32.

- Obreja M. D., "Toward a multidimensional streaming: A thematic case study of two *Twitch* channels", *New Media & Society*, 2021, pp. 1-20.
- O'Donnell S., Gibson K., "Reacting to YouTube Videos: Exploring Differences Among User Groups", *Proceedings of the International Communications Association (ICA 2008)*, Montreal, Canada, 2008, pp. 1-8.
- Ohno S., "The Link Between Battle Royale Games and Aggressive Feelings, Addiction, and Sense of Underachievement: Exploring eSports-Related Genres", *Int J Ment Health Addiction*, vol. 20, 2022, pp. 1873-1881.
- O'Reilly T., *What is web 2.0*, O'Reilly Media, Inc, California, 2009.
- Oppliger P.A., *Girls gone skank: The sexualization of girls in American culture*, McFarland, Jefferson, North Carolina, 2008.
- Orme S., "Just watching": A qualitative analysis of non-players' motivations for video game spectatorship", *New Media & Society*, vol. 24, n. 10, 2022, pp. 2252-2269.
- Paasonen S., "Labors of love: netporn, Web 2.0 and the meanings of amateurism", *New Media & Society*, vol. 12, n. 8, 2010, pp. 1297-1312.
- Paasonen S., *Carnal Resonance. Affect and online pornography*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2011.
- Paasonen S., "Online Pornography", in Brügger N., Milligan I., Ankersen M. (A cura di), *The SAGE Handbook of Web History*. SAGE, Londra, 2018, pp. 1-27.
- Paganini C., "Understanding YouTube. Über die Faszination eines Mediums", *Communicatio Socialis*, vol. 46 n. 3, 2013, pp. 507-509.
- Pagano U., Procopio G., *La sessualità giapponese. Uno sguardo sociologico*, youcanprint Editore, 2018.
- Panzarasa P., Opsahl T., Carley K.M., "Patterns and dynamics of users' behavior and interaction: Network analysis of an online community", *Journal of the American Society for Information Science and Technology*, vol. 60, n. 5, 2009, pp. 911-932.
- Paolillo C.J., Ghule S., Harper P.B., "A Network View of Social Media Platform History: Social Structure, Dynamics and Content on YouTube", *Proceedings of the 52nd Hawaii International Conference on System Sciences*, 2019, pp. 2632-2641.
- Parrish A., "Twitch streamers say one of their own scammed them for gambling money", 19 settembre 2022. Consultato il 12 giugno 2023, da: <https://www.theverge.com/2022/9/19/23361436/sliker-twitch-gambling-scam-pokimane-xqc>

Passmore C., Harrer S., Spiel K., “Between Pleasure and Power: Game Design Patterns In Clickbait Ludoporn”, *Proceedings of DIGRA 2020*, 2020, pp. 2-24.

Patil N.N., “Intellectual property rights: challenges of enforcement of protection of copyright laws in the digital era”, *IJLRD*, vol. 3, n. 4, 2020, pp. 1-12.

Paul K., “Twitch hack: data breach exposes sensitive information”, *The Guardian*, 6 ottobre 2021. Consultato il 21 gennaio 2022, da: <https://www.theguardian.com/technology/2021/oct/06/twitch-hack-data-breach-gaming-platform>.

Penati C., “I generi televisivi come pratiche”, in Scaglioni M., Sfardini A. (A cura di), *La televisione. Modelli teorici e percorsi d’analisi*, Carocci Editore, Milano, 2017, pp. 79-92.

Perez S., “Twitch launches a ‘how-to’ site for streamers, Twitch Creator Camp”, *TechCrunch*, 24 luglio 2018. Consultato il 20 agosto 2022, da: <https://tinyurl.com/3sh3793w>

Perna V., “Ludosfera: tra approccio ecologico e giochi dei mondi”, *On/Off Magazine*, vol. 11, 2017, pp. 54-59.

Pfaller R., “Backup of Little Gestures of Disappearance: Interpassivity and the Theory of Ritual”, *Journal of European Psychoanalysis: Humanities, Philosophy, Psychotherapies*, vol. 16, 2003.

Pfaller R., *Interpassivity: The Aesthetics of Delegated Enjoyment*, Edinburgh University Press, Edimburgo, 2017.

Pitkin H.F., *The Concept of Representation*, University of California Press, Berkley, 1967

Poerio G.L., Blakey E., Hostler T.J., Veltri T., “More than a feeling: Autonomous sensory meridian response (ASMR) is characterized by reliable changes in affect and physiology”, *PloS one*, vol. 13, n. 6, 2018.

Pohtinen J. “From Secrecy to Pride: Negotiating the Kink Identity, Normativity, and Stigma”, *Ethnologia Fennica*, vol. 46, 2019, pp. 84-108.

Popa T., Delcea C., “Voyeurism and Scopophilia”, in Delcea C. (A cura di), *Theoretical-experimental Models in Sexual and Paraphilic Dysfunctions*, Filodiritto Editore, Bologna, 2020, pp. 64-66.

Popovac M., Fullwood C., “The Psychology of Online Lurking”, in A. Attrill-Smith (Eds.), *The Oxford Handbook of Cyberpsychology*, Oxford Library of Psychology, 2019, pp. 285-306.

Postigo, H., “The socio-technical architecture of digital labor: Converting play into YouTube money”, *New Media & Society*, vol. 18, n. 2, 2016.

Postman N., *Divertirsi da morire. Il discorso pubblico nell’era dello spettacolo*, Luiss University Press, Roma, 2021.

Potts M., Hayden T., *Sex and War: How Biology Explains Warfare and Terrorism and Offers a Path to a Safer World*, BenBella Books, Texas, 2010.

Powell A., Single M. H., “Focus Groups”, *International Journal for Quality in Health Care*, vol. 8, n. 5, 1996, pp. 499-504.

Prassl J., *Humans as a service: The promise and perils of work in the gig economy*, Oxford University Press, Oxford, 2018.

Prause, N. “Porn Is for Masturbation”, *Arch Sex Behaviour*, vol. 48, 2019, pp. 2271-2277.

Preece J., Nonnecke B., Andrews D., “The top five reasons for lurking: improving community experiences for everyone”, *Computers in Human Behavior*, vol. 20, 2004, pp. 201-223.

Press-Reynolds K., “A timeline of Amouranth's rise to the top of Twitch, from hot tub streams to purchasing a gas station”, *Business Insider*, 2023. Consultato il 6 luglio 2023, da: <https://www.insider.com/amouranth-kaitlyn-siragusa-twitch-streamer-gas-stations-hot-tub-asmr-2022-12>.

Price J., Patterson R., Regnerus M., Walley J., “How Much More XXX is Generation X Consuming? Evidence of Changing Attitudes and Behaviors Related to Pornography Since 1973”, *The Journal of Sex Research*, vol. 53, n.1, 2016, pp. 12-20.

Privitera D., Abushena R., “The home as a consumption space”, *Case Studies in Food Retailing and Distribution*, 2019, pp. 69–86.

Proferes N., Jones N., Gilbert S., Fiesler C., Zimmer M., “Studying Reddit: A Systematic Overview of Disciplines, Approaches, Methods, and Ethics”, *Social Media + Society*, vol. 7, n. 2, 2021, pp. 1-14.

Qu S. Q., Dumay J., “The qualitative research interview”, *Qualitative Research in Accounting & Management*, vol. 8, n. 3, 2011, pp. 238-264.

Quarta S., *L'osservazione partecipante: uno strumento di conoscenza della complessità sociale*, Ledizioni, Milano, 2020.

Raessens J., “The Ludification of Culture”, in Fuchs M., Fizek S., Ruffino P. (A cura di), *Rethinking Gamification*, Lüneburg: meson press, 2014, pp. 91-114.

Rana M. S., Nobi M. N., Murali B., Sung A. H., “Deepfake Detection: A Systematic Literature Review”, *IEEE Access*, vol. 10, 2022, pp. 25494-25513.

Rattanamathuwong B., “Disenchanted the End: Secular Apocalyptic Visions in 20th Century Boys”, *Humanities, Arts and Social Sciences Studies (HASSS)*, vol. 20, n. 1, 2020.

Ravarino I., “Cineware. Cenni storici sulle origini del machinima”, in Bittanti M., Lowood H., (A cura di), *Machinima! Teorie. Pratiche. Dialoghi*, Edizioni Unicopli, Milano, 2013, pp. 15-32.

Ray A., “Sex on the Open Market: Sex Workers Harness the Power of the Internet”, in Jacobs K., Janssen M., Pasquinelli M. (A cura di), *C’LICK ME. A NETPORN STUDIES READER*, Institute of Network Cultures, Amsterdam, pp. 45-68.

Retez R., *Machinima vernacolare*. Concrete Press, San Francisco, California, 2020.

Retez R., “Da Twitch a Jerkmate: la nuova crossmedialità delle interfacce ludiche”, in Chiurato A. (A cura di), *Transmedialità e crossmedialità. Nuove prospettive*, Mimesis, Milano, 2023, pp. 241-276.

Ribeyrol, C.,, “‘The Feet of Love’: Pagan Podophilia from AC Swinburne to Isadora Duncan. Miranda”, *Multidisciplinary peer-reviewed journal on the English-speaking world*, vol. 11, 2015.

Rice A., “The Many Pivots of Justin.Tv: How a Livecam Show Became Home to Video Gaming Superstars.” *Fast Company*, 15 giugno 2012. Consultato il 16 settembre 2022, da: <https://www.fastcompany.com/1839300/many-pivots-justintv-how-livecam-show-became-home-video-gaming-superstars>.

Rich P., “Inside the Black Box: Revealing the Process in Applying a Grounded Theory Analysis”, *The Qualitative Report*, vol. 17, n. 49, 2012, pp. 1-23.

Rickards Accordi M., *Storia del videogioco. Dagli anni Cinquanta a oggi*, Carocci Editore, Milano, 2020.

Rickards Accordi M., *Che cos’è un videogioco*, Carocci Editore, Milano, 2022.

Rodeschini S., “New standards of respectability in contemporary pornography: Pornhub’s corporate communication”, *Porn Studies*, vol. 8, n. 1, 2021, pp. 76-91.

Romania V., *Identità e Performance*, Carocci Editore, Roma 2005.

Roopa S., Rani M., “Questionnaire Designing for a Survey”, *Journal of Indian Orthodontic Society*, vol. 46, n. 4, 2012, pp. 273-277.

Rouse L., Salter A., “Cosplay on Demand? Instagram, OnlyFans, and the Gendered Fantrepeneur”, *Social Media & Society*, vol. 3, 2021, pp. 1-14.

Ruberg B, Cullen L.L. A., Brewster K., “Nothing but a “titty streamer”: legitimacy, labor, and the debate over women’s breasts in video game live streaming”, *Critical Studies in Media Communication*, vol. 36, n. 5, 2019, pp. 466-481.

Ruberg B. “Obscene, pornographic, or otherwise objectionable”: Biased definitions of sexual content in video game live streaming”, *New Media & Society*, vol. 23, n. 6, 2021, pp. 1681-1699.

Ruberg B., “Live play, live sex: The parallel labors of video game live streaming and webcam modeling” *Sexualities*, vol. 25, n. 8, 2022, pp. 1021-1039.

Ruberg B., Cullen A., “Feeling for an Audience: The Gendered Emotional Labor of Video Game Live Streaming”, *Digital Culture & Society*, vol. 5, n. 2, 2019, pp. 85-102.

Ruberg B., Lark D., “Livestreaming from the bedroom: Performing intimacy through domestic space on Twitch”, *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, vol. 27, n. 3, 2021, pp. 679-695.

Ruberg B., Brewer J., Cullen L. L. A., Persaud J. C., “Introduction: The Revolution Is Streaming Live: Cultural Perspectives on the Age of Live Streaming”, in Brewer J., Ruberg B., Cullen L. L. A., Persaud C. J. (A cura di), *Real Life in Real Time Live Streaming Culture*, MIT Press, Massachusetts, 2023, pp. 1-25.

Ruch W.A., “Videogame interface: artefacts and tropes”, *Videogame Cultures and the Future of Interactive Entertainment 2010*, 2010, pp. 1-11.

Ryan P., “Instagram, Micro-Celebrity and the World of Intimate Strangers”, in Ryan P., (A cura di), *Male Sex Work in the Digital Age. Curated Lives.*, Palgrave MacMillan, Londra, 2019, pp. 95-118.

Ryan P., “Netporn and the Amateur Turn on OnlyFans”, in Ryan P., (A cura di), *Male Sex Work in the Digital Age. Curated Lives.*, Palgrave MacMillan, Londra, 2019, pp. 119-136.

Sackett E., Amoroso L. M., “A Little “Edutainment” Goes a Long Way: Leveraging Among Us, a Popular Multiplayer Game, to Teach Persuasion Virtually”, *Management Teaching Review*, 2022.

Sadowski H., “Camgirls”, *The International Encyclopedia of Gender, Media, and Communication*, Uppsala University, 2020, pp. 1-4.

Sadowski J., “The Internet of Landlords: Digital Platforms and New Mechanisms of Rentier Capitalism”, *Antipode*, vol. 52, 2020 pp. 562-580.

Sale J. E., Lohfeld L. H., Brazil K., “Revisiting the quantitative-qualitative debate: Implications for mixed-methods research”. *Quality & Quantity Journal*, vol. 36, n. 1, 2002, pp. 43-53.

Salen K., Zimmerman E., *Rules of Play: Game Design Fundamentals*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2003.

Salvador M., *In gioco e fuori gioco. Il ludico nella cultura e nei media contemporanei*, Mimesis Edizioni, Milano, 2015.

Sampson D., Chowdhury M. M., “The growing security concerns of cloud computing”, *IEEE International Conference on Electro Information Technology (EIT)*, 2021, pp. 50-55.

Sanchez S., “The World’s Oldest Profession Gets a Makeover: Sex Work, OnlyFans, and Celebrity Participation”, *Women Leading Change*, vol. 6, n. 1, 2020, pp. 4-17.

Sanders T., McGarry K., Ryan P., “Introduction”, in Sanders T., McGarry K., Ryan P. (A cura di), *Sex Work, Labour and Relations. New Directions and Reflections*, Palgrave MacMillan, Londra, 2022, pp. 1-17.

- Santos J. L. G., Cunha K. S., Adamy E. K., Backes M. T. S., Leite J. L., Sousa F. G. M., “Data analysis: comparison between the different methodological perspectives of the Grounded Theory”, *Rev Esc Enferm USP*, vol. 52, 2018, pp. 1-9.
- Sarpila O., “Attitudes towards performing and developing erotic capital in consumer culture”, *European Sociological Review*, vol. 30, n. 3, 2014, pp. 302-314.
- Saunders R., “Computer-generated pornography and convergence: Animation and algorithms as new digital desire”, *Convergence*, vol. 25, n. 2, 2019, pp. 241-259.
- Scaglioni M., “Storie della televisione: dalle origini alla convergenza”, in Scaglioni M., Sfardini A. (A cura di), *La televisione. Modelli teorici e percorsi d’analisi*, Carocci Editore, Milano, 2017, pp. 23-49.
- Scannell P., “Authenticity and experience”, *Discourse Studies*, vol. 3, n. 4, 2001, pp. 405-411.
- Scarpelli F., “L’antropologia del riconoscimento. Un commento agli scritti di Alberto Sobrero”, *L’Uomo Società Tradizione Sviluppo*, vol. 10, n. 2, 2021.
- Scerbakov A., Pirker J., Kappe F., “When a Pandemic Enters the Game: The Initial and Prolonged Impact of the COVID-19 Pandemic on Live-Stream Broadcasters on Twitch”, *Proceedings of the 55th Hawaii International Conference on System Sciences*, 2022, pp. 3190-3199.
- Schilling M.A., “Technological Leapfrogging: Lessons from the U.S. Video Game Console Industry”, *California Management Review*, vol. 45 n. 3, 2003, pp. 6-32.
- Schlosser E., “Posting versus Lurking: Communicating in a Multiple Audience Context”, *Journal of Consumer Research*, vol. 32, n. 2, 2005, pp. 260-265.
- Schneider N., De Filippi P., Frey S., Tan J.Z., Zhang A.X., “Modular politics: Toward a governance layer for online communities”, *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, vol. 5, n. 1, 2021, pp.1-26.
- Schwartz B., Neff G., “The gendered affordances of craigslist “new-in-town girls wanted” ads”, *New Media & Society*, vol. 21, n. 11, 2019, pp. 2404-2421.
- Scorilli C., Ghirlanda S., Enquist M., “Relative prevalence of different fetishes”, *International Journal Impot Res*, vol. 19, 2007, pp. 432-437.
- Scott S., *Fake Geek Girls: Fandom, Gender, and the Convergence Culture Industry*, New York University Press, New York, 2019.
- Segel H. B., *Body Ascendant: Modernism and the Physical Imperative*, John Hopkins University Press, Baltimore, Maryland, 1998.

Semenzin S., Bainotti L., “The Use of Telegram for Non-Consensual Dissemination of Intimate Images: Gendered Affordances and the Construction of Masculinities”, *Social Media + Society*, vol. 6, n. 4, 2020, pp. 1-12.

Senft T., *Camgirls: Celebrity & Community in the Age of Social Networks*, Peter Lang Pub Inc., New York, Stati Uniti, 2008.

Seregina A., Weijo H. A., “Play at any cost: How cosplayers produce and sustain their ludic communal consumption experiences”, *Journal of Consumer Research*, vol. 44, n. 1, 2017, pp. 139-159.

Shah N., “PlayBlog: Pornography, Performance and Cyberspace”, in Jacobs K., Janssen M., Pasquinelli M. (A cura di), *C’LICK ME. A NETPORN STUDIES READER*, Institute of Network Cultures, Amsterdam, pp. 31-44.

Shear E., “What streaming means for the future of entertainment”, *TED Conferences*, 2019. Consultato il 13 dicembre 2022, da: [https://www.ted.com/talks/emmett\\_shear\\_what\\_streaming\\_means\\_for\\_the\\_future\\_of\\_entertainment?language=en](https://www.ted.com/talks/emmett_shear_what_streaming_means_for_the_future_of_entertainment?language=en)

Shih-Wei C., Guan-Ying L., “Content creation intention in digital participation based on identity management on Twitch”, *Behaviour & Information Technology*, vol. 41, n. 12, 2022, pp. 2578-2595.

Shilling C., “Educating the body: physical capital and the production of social inequalities”, *Sociology*, vol. 25, n. 4, 1991, pp. 653-672.

Sigel Z. L., (A cura di), *International Exposure. Perspectives on Modern European Pornography 1800-2000*, Rutgers University Press, Londra, 2005.

Sim A., *Pleasures and Pastimes in Tudor England*. The History Press, Gloucestershire, Inghilterra, 2011.

Simonson M., *Body knowledge: performance, intermediality, and American entertainment at the turn of the twentieth century*, Oxford University Press, Oxford, 2013.

Sinigaglia C., “Lo spazio del corpo e il potere dell’azione”, Atti del Convegno “*Il corpo e la rete. Strumenti di apprendimento culturale*”, Fondazione Intercultura Onlus, Colle Val d’Elsa, 2013, pp. 99-122.

Sixma T., “The Gorean Community in Second Life: Rules of Sexual Inspired Role-Play”, *Journal of Virtual Worlds Research*, vol. 1, n. 3, 2008, pp. 1-18.

Sjöblom M., Törhönen M., Hamari J., Macey J., “The ingredients of Twitch streaming: Affordances of game streams”, *Computers in Human Behavior*, vol. 92, pp. 20-28, 2019.

Ska C., *Sul porno: Corpi e scenari della pornografia*, Villaggio Maori Editore, Catania, 2021.

- Smith A., “Lifestyle television programmes and the construction of the expert host”, *European Journal of Cultural Studies*, vol. 13, n. 2, 2010, pp. 191-205.
- Smith A. P., Sanchez D. A., “Let’s Play, Video Streams, and the Evolution of New Digital Literacy”, *Springer International Publishing Switzerland*, 2015, pp. 520-527.
- Smith C., *Recitare il porno. Il sesso e il corpo performante*, Mimesis, Milano, 2013.
- Smith C., Barker M., Attwood F., “Why Do People Watch Porn? Results from PornResearch.Org”, *CORE*, 2015, pp. 267-285.
- Smith P., “Pornography and the Disney princess: textual fidelity in erotic fan appropriations”, *Porn Studies*, vol. 10, n. 1, 2023, pp. 66-81.
- Smith T., Obrist M., Wright P., “Live-streaming changes the (video) game”, *Proceedings of EuroITV’13*, June 24–26, 2013, pp. 131-138.
- Song J., Kim H., Gkelias A., “iVisher: Real-Time Detection of Caller ID Spoofing”, *ETRI Journal*, vol. 36, 2014, pp. 865-875.
- Sontag S., “The Pornographic Imagination”, *Styles of Radical Will*, 1967, pp. 1-29.
- Sørensen E., “The revival of live TV: liveness in a multiplatform context”, *Media, Culture & Society*, vol. 38, n. 3, 2016, pp. 381–399.
- Sotamaa O., “When The Game is Not Enough: Motivations and Practices among Computer Game Modding Culture”, *SAGE Publications*, 2008, pp. 1-17.
- Soukup, P. A., “Looking at, through, and with YouTube”, *Communication Research Trends*, vol. 33, n. 3, 2014, pp. 3-34.
- Sousa M. A., “The screen turns you on : lust for hyperflatness in Japanese girl games”, *POS-ECRA: Dispositivo, Medium e Conceito*, 2014, pp. 238-248.
- Spieldenner A.R., “Object lessons: Using trans porn in class to explore gender fluidity”, *Communication Teacher*, vol. 33, n. 3, 2019, pp. 215-220.
- Spilker H. S., Colbjørnsen T., “The dimensions of streaming: toward a typology of an evolving concept”, *Media, Culture & Society*, 2020, pp. 1-16.
- Spitzer J.R., *The Politics of Gun Control*, Paradigm, Colorado, Stati Uniti, 2012.
- Squillace A., “Chi è l’utente di sesso virtuale? I forum di discussione di tematiche sessuali.”, in Capeocchi S., Ruspini E. (A cura di), *Media, corpi, sessualità. Dai corpi esibiti al cybersex*, Franco Angeli Editore, Roma, 2016, pp. 215-238.
- Srnicek N., *Capitalismo digitale: Google, Facebook, Amazon e la nuova economia del web*, LUISS University Press, Roma, 2017.

- Stella R., “Il corpo come testo”, in Bucchi M., Neresini F. (A cura di), *Sociologia della salute*, Carocci Editore, Roma, 2001, pp. 265-291.
- Stenos J., Kultima A., “On the Expanding Ludosphere”. *Simulation & Gaming*, vol. 49, n. 3, 2018, pp. 338-355.
- Stewart A., Stanford J., “Regulating work in the gig economy: What are the options?”, *The Economic and Labour Relations Review*, vol. 28, n. 3, 2017, pp. 420–437.
- Stockdale L., Coyne S. M., “Video game addiction in emerging adulthood: Cross-sectional evidence of pathology in video game addicts as compared to matched healthy controls”, *Journal of Affect Disord*, vol. 1, 2018, pp. 265-272.
- Stoops J., *THE THORNY PATH. Pornography in Early Twentieth-Century Britain*, McGill-Queen’s University Press, Londra, 2018.
- Striner A., Webb M.A., Hammer J., Shannon Cook A., “Mapping Design Spaces for Audience Participation in Game Live Streaming” Proceedings of the CHI Conference on Human Factors, n. 329, 2021, pp. 1-15.
- Surace B., “Cosa resterà di questi anni porno? Fenomenologia della post-pornografia fra TV e Twitch”, *gender/sexuality/italy*, vol. 9, 2022, pp. 85-96.
- Stagi L., Benasso S., *Aggiungi un selfie a tavola: Il cibo nell'era dei food porn media*, EGEA Editore, Milano, 2021.
- Tanaya S. F., Rompis E. A., Rafianti L., “ILEGAL STUDIES REGARDING PORNOGRAPHY ON LIVE STREAMING THROUGH SOCIAL MEDIA IN THE ERA OF DIGITAL DISRUPTION”, *Jurnal Legalitas*, vol. 15, n. 1, 2022, pp. 15-39.
- Tang W. Y., Fox J., “Men’s Harassment Behavior in Online Video Games: Personality Traits and Game Factors” *Aggressive Behavior*, vol. 42, 2016, pp. 513-521.
- Tarozzi M., *Che cos'è la grounded theory*, Carocci Editore, Roma, 2008.
- Tarozzi M., “Translating and Doing Grounded Theory Methodology. Intercultural Mediation as an Analytic Resource”, *Forum Qualitative Sozialforschung Forum: Qualitative Social Research*, vol. 14, n. 2, 2014.
- Tashakkori A., Teddlie C. (A cura di), *Mixed methodology: Combining qualitative and quantitative approaches*, SAGE Publications, California, 1998.
- Tashakkori A., Teddlie C. (A cura di), *Handbook of mixed methods in social & behavioral research*, SAGE Publications, California, 2003.
- Taylor E., “Dating-Simulation Games: Leisure and Gaming of Japanese Youth Culture”, *Southeast Review of Asian Studies*, vol. 29, 2007, pp. 192-208.

- Taylor N., Bergstrom K., Jenson J., de Castell S. “Alienated Playbour: Relations of Production in EVE Online” *Games and Culture*, vol. 10, n. 4, 2015, pp. 365-388.
- Taylor T. L., *Play between worlds: Exploring online game culture*, Cambridge, Massachusetts, 2009.
- Taylor T. L., *Watch me play: Twitch and the rise of game live streaming*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts, 2018.
- Taylor T. N., “Now you’re playing with audience power: the work of watching games”, *Critical Studies in Media Communication*, vol. 33, n. 4, 2016, pp. 293-307.
- Taylor Jain N., “Survey Versus Interviews: Comparing Data Collection Tools for Exploratory Research”, *The Qualitative Report*, vol. 26, n. 2, 2021, pp. 541-554.
- Thompson C., Wood M. A., “A media archaeology of the creepshot”, *Feminist Media Studies*, vol. 18, n. 4, 2018, pp 560-574.
- Timoner O., *Justin.tv's Justin Kan: The story of a serial entrepreneur*, Interloper Films, 2012.
- Toffler A., *The Third Wave*, Bantam, New York, 1984.
- Tolson A., *Television Talk Shows : Discourse, Performance, Spectacle*, Lawrence Erlbaum Associates, Inc, 2000.
- Törhönen M., Hassan L., Sjöblom M., Hamari J., “Play, playbour or labour? The relationships between perception of occupational activity and outcomes among streamers and YouTubers”, *Proceedings of the 52nd Hawaii International Conference on System Sciences*, 2019, pp. 2558-2567.
- Törhönen M., Sjöblom M., Vahlo J.H., Hamari J., “View, play and pay? – The relationship between consumption of gaming video content and video game playing and buying”, *Proceedings of the 53rd Hawaii International Conference on System Sciences*, 2020, pp 2719-2728
- Tran C. H., “Never Battle Alone”: Egirls and the Gender(ed) War on Video Game Live Streaming as “Real” Work”, *Television & New Media*, vol. 23, n. 5, pp. 509-520.
- Trouble C., “Finding gender through porn performance”, *Porn Studies*, vol. 1, n. 2, 2014, pp. 197-200.
- Turk T., “Your own imagination”: vidding and vidwatching as collaborative interpretation”, in *Film & Film Culture*, vol. 5, 2010.
- Twitch, “Community guidelines”, 2023. Consultato il 27 gennaio 2023, da: [www.twitch.tv/p/legal/community-guide-lines/](http://www.twitch.tv/p/legal/community-guide-lines/)

Twitch, “Preventing Doxxing, Swatting and other IRL Harm”, 2023. Consultato il 29 gennaio 2023, da: [www.twitch.tv/p/legal/community-guide-lines/](http://www.twitch.tv/p/legal/community-guide-lines/)

Tziallas E., “Gamified Eroticism: Gay Male “Social Networking” Applications and Self-Pornography”, *Sexuality & Culture*, vol. 19, 2015, pp. 759-775.

Urman A., Katz S., “What they do in the shadows: examining the far-right networks on Telegram”, *Information, Communication & Society*, vol. 25, n. 7, 2022, pp. 904-923.

Uszkoreit L., “With great power comes great responsibility: video game live streaming and its potential risks and benefits for female gamers”, *Feminism in play*, 2018, pp. 163-181.

Vaccari C., Chadwick A., “Deepfakes and disinformation: Exploring the impact of synthetic political video on deception, uncertainty, and trust in news”, *Social Media+ Society*, vol. 6, n. 1, 2020, pp. 1-13.

Vallas S., Schor J.B., “What do platforms do? Understanding the gig economy”, *Annual Review of Sociology*, vol. 46, 2020, pp. 273-294.

van den Braber H., “From maker to patron - and back. On gift exchange in the arts”, *Inaugural lecture at Utrecht University*, 2021.

van der Nagel E., Meese J., “Reddit tackles ‘revenge porn’ and celebrity nudes”, *The Conversation*, 2015, consultato il 23 maggio 2023 da: <https://theconversation.com/reddit-tackles-revenge-porn-and-celebrity-nudes-38112>.

van Der Nagel E., “Competing platform imaginaries of NSFW content creation on OnlyFans”. *Porn Studies*, vol. 8, n. 4, 2021, pp. 394-410.

van der Sanden R., Wilkins C., Rychert M., Barratt M. J., “The Use of Discord Servers to Buy and Sell Drugs”, *Contemporary Drug Problems*, vol. 49, n. 4, 2022, pp. 453-477.

van Dijck J., Poell T., de Waal M., *Platform Society. Valori pubblici e società connessa*, Guerini Scientifica Editore, Milano, 2019.

van Doorn N., Velthuis O., “A good hustle: the moral economy of market competition in adult webcam modeling”, *Journal of Cultural Economy*, vol. 11, n. 3, 2018, pp. 177-192.

van Es K., “Liveness redux: on media and their claim to be live”, *Media, Culture & Society*, 2017, pp. 1-12.

van Oenen G., “Interpassivity revisited: a critical and historical reappraisal of interpassive phenomena”, *International Journal of Zizek Studies*, vol. 2, n. 2, 2007, pp. 1-16.

Verza A., *Il dominio pornografico. Femminismo e liberalismo alla prova*, Liguori Editore, Napoli, 2006.

- Verza A., “Sguardi, esposizioni e rispecchiamenti. Estetica del femminile.”, in Capecchi S., Ruspini E. (A cura di), *Media, corpi, sessualità. Dai corpi esibiti al cybersex*, Franco Angeli Editore, Roma, 2016, pp. 63-84.
- Vianello R., “The power politics of ‘live’ television”. *Journal of Film and Video*, vol. 37, n. 3, 1985, pp. 26–40.
- Viriglio V., “La produzione delle armi negli Stati Uniti è triplicata negli ultimi 20 anni”, *AGI*, Maggio 2022. Consultato il 27 settembre 2022, da: <https://www.agi.it/estero/news/2022-05-26/produzione-armi-usa-triplicata-ultimi-20-anni-16863795/>
- Vollstedt M., Rezat S., “An introduction to grounded theory with a special focus on axial coding and the coding paradigm”, *Compendium for early career researchers in mathematics education*, vol. 13, n. 1, 2019, pp. 81-100.
- Vosmeer M., Schouten B., Ferri G., Rank S., “Changing Roles in Gaming: Twitch and new gaming audiences”, *Proceedings of 1st International Joint Conference of DiGRA and FDG*, 2016.
- Walker A., “Watching Us Play: Postures and Platforms of Live Streaming”, *Surveillance & Society*, vol. 12, n. 3, 2014, pp. 437-442.
- Wang D., Xiang Z., Fesenmaier D.R. “Adapting to the mobile world: A model of smartphone use”, *Annals of tourism research*, vol. 48, 2014, pp. 11-26.
- Wang L., Zhang J., Wang M., Jimiao T., Zhuo L., “Multilevel fusion of multimodal deep features for porn streamer recognition in live video”, *Pattern Recognition Letters*, vol. 140, 2020, pp. 150-157.
- Wang P., “On defining artificial intelligence”, *Journal of Artificial General Intelligence*, vol. 10, n. 2, 2019, pp.1-37.
- Warren T., “Twitch confirms it was hacked after its source code and secrets leak out”, *The Verge*, 6 ottobre 2021. Consultato il 21 gennaio 2022, da: <https://www.theverge.com/2021/10/6/22712365/twitch-data-leak-breach-security-confirmation-comments>.
- Waskul D. D., *Self-Games and Body-Play. Personhood in online chat and cybersex*, Peter Lang Pub Inc, New York, 2004.
- Weber D., “Too legit to rage quit: Do social ties impact staying power in esports?”, *Proceedings of the 53th Hawaii International Conference on System Sciences*, 2020, pp. 2650-2659.
- Weiss G., Perelli A., “How Twitch and OnlyFans star Amouranth built her own talent firm and what she plans to offer clients”, *Business Insider*, 2022. Consultato il 16 dicembre 2022, da: <https://www.businessinsider.com/onlyfans-twitch-star-amouranth-details-new-talent-agency-real-work-2022-8?r=US&IR=T>

Weiss G., “Wil Dasovich, Nyma Tang, Miles McKenna Named Winners At 10th Annual Shorty Awards”, *tubefilter*, 16 aprile 2018. Consultato il 20 settembre 2022, da: <https://www.tubefilter.com/2018/04/16/wil-dasovich-nyma-tang-miles-mckenna-shorty-awards/>.

Wen A., “La rapida evoluzione dei battle royale. Dopo il successo di PUBG e Fortnite molti studi stanno provando a offrire nuove interpretazioni della formula”, *Ludica*, 2020. Consultato il 18 agosto 2022, da: <https://www.ludicamag.com/la-rapida-evoluzione-dei-battle-royale/>

Wendell B., *Sex, Economy, Freedom & Community: Eight Essays*, Pantheon Books, New York, 1994.

White P., Selwyn N., “MOVING ON-LINE? AN ANALYSIS OF PATTERNS OF ADULT INTERNET USE IN THE UK, 2002–2010”, *Information, Communication & Society*, vol. 16, n. 1, 2013, pp. 1-27.

Wiik E., “More Interaction, More Story, More Lore”: Motivations Related to Game-centric Transmedia, *Proceedings of the 2019 DiGRA International Conference: Game, Play and the Emerging Ludo-Mix*, 2019.

William M., Raminder K., “Between sedition and seduction: Thinking censorship in South Asia”, *Routledge handbook of media law*, 2013, pp. 303-319.

Williams C., “Research Methods”, *Journal of Business & Economic Research*, vol. 5, n. 3, 2007, pp. 65-72.

Williams L., *Hard Core: Power, Pleasure and the “Frenzy of the Visible”*, University of California Press, Berkeley, California, 1999.

Williams L. (A cura di), *Porn Studies*, Duke University Press, Durham, North Carolina, 2004.

Willis W. J., *Foundations of Qualitative Research*, Sage Publications, Oxford, 2007.

Wilson J., “Televisione partecipativa. I videogiochi delle origini, la videoarte, l’astrazione e il problema dell’attenzione”, in Bittanti M., Gandolfi E. (A cura di), *Giochi Video. Performance, spettacolo, streaming*, Mimesis, Milano, 2018, pp. 17-40.

Wohn D.Y., “Volunteer Moderators in Twitch Micro Communities”, *Proceedings of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, n. 160, 2019, pp. 1-13.

Wohn D. Y., Freeman G., “Live Streaming, Playing, and Money Spending Behaviors in eSports”, *Games and Culture*, vol. 15, n. 1, 2019, pp. 73-88.

Wolf M., “Abstraction In the Video Game”, *The Video Game Theory Reader*, 2003, pp. 47-65.

Wolf M. J.P., (A cura di), *The Video Game Explosion. A History from PONG to PlayStation and Beyond*, Greenwood Press, Londra, 2008.

- Wong, C., Song, YD. & Mahanti, A. “YouTube of porn: longitudinal measurement, analysis, and characterization of a large porn streaming service”, *Soc. Netw. Anal. Min.*, vol. 10, n. 62, 2020.
- Woodcock J., Johnson M.R., “Gamification: What it is, and how to fight it”, *The Sociological Review*, vol. 66, n. 3, 2018, p. 542-558.
- Woodcock J., Johnson R.M., “The Affective Labor and Performance of Live Streaming on Twitch.tv”, *Television & New Media*, vol. 20, n. 8, 2019, pp. 813–823.
- Wright S., “From “Third Place” to “Third Space”: Everyday Political Talk in Non-Political Online Spaces”, *Javnost - The Public*, vol. 19, n. 3, pp. 5-20.
- Wroot J., “*Battle Royale* as a One-Film Franchise: Charting a Commercial Phenomenon Through Cult DVD and Blu-ray Releases”, in Wroot, J., Willis, A. (A cura di), *Cult Media*, Palgrave Macmillan, New York, 2017.
- Wu B., “Doxxed: Impact of online threats on women including private details being exposed and “swatting”, plus Greg Lukianoff on balancing offence and free speech”, *Index on Censorship*, vol. 44, n. 3, 2015, pp. 46-49.
- Wu Y., Li Y, Gui X., ““I Am Concerned, But...”: Streamers' Privacy Concerns and Strategies In Live Streaming Information Disclosure”, *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*, vol. 6, 2022, pp. 1-31.
- Xu B., Albert E., “Media censorship in China”, *Council on Foreign Relations*, vol. 25, 2014, pp. 243-250.
- Yanover D., “La revolución digital en los medios”, *Chasqui*, vol. 97, 2007, pp. 76-81.
- Ytreberg E., “Premeditations of performance in recent live television. A scripting approach to media production studies”, *European Journal of Cultural Studies*, vol. 9, n. 4, 2006, pp. 421-440.
- Zardi A., “La percezione del corpo in scena e lo spettatore. Un approccio neuro-scientifico”, *Mimesis Journal*, 2018, p. 91-111.
- Zappi C. M., *Oltre la camera. Sex working online, carriera morale e stigma nell'era del cybersex*, Edizioni Diodati, Padova, 2022.
- Zecca F., “La letteratura sulla pornografia, appunti di viaggio”, *Cinergie*, 2012, pp. 47-60.
- Zecca F., “Porn in Transition. Per una storia della pornografia americana”, in Biasin E., Maina G., Zecca F. (A cura di), *Il Porno Espanso. Dal cinema ai nuovi media*, Mimesis Edizioni, Milano, 2010, pp. 27-77.
- Zeitlyn D., “Gift economies in the development of open source software: anthropological reflections”, *Research Policy*, vol. 32, n. 7, 2003, pp. 1287-1291.

Zelenak G., “The Age of the Freebooter”: The Impact of Democracy on Social Values in Pirate Societies”, *HIST 532 Pirates of the Atlantic World*, 2019, pp. 2-15.

Zendle D., Meyer R., Ballou N., “The changing face of desktop video game monetisation: An exploration of exposure to loot boxes, pay to win, and cosmetic microtransactions in the most-played *Steam* games of 2010-2019”, *PLoS ONE*, vol. 15, n. 5, 2020.

Zimmerman M. A., “Empowerment theory: Psychological, organizational, and community levels of analysis”, in Rappaport J., Seidman E. (A cura di), *Handbook of community psychology*, Plenum Publishers, New York, pp. 166-180.

Žižek S., “The Interpassive Subject”, *Traverses*, Centre Georges Pompidou, 1998.

Zollino G., *Sex work is work*, Erisedizioni, Torino, 2021.

Zuboff S., *Il capitalismo della sorveglianza. Il futuro dell'umanità nell'era dei nuovi poteri*, Luiss University Press, Roma, 2023.

## Ringraziamenti

È con grande emozione e gratitudine che mi rivolgo a coloro che hanno contribuito in modo significativo alla realizzazione di questa tesi di dottorato. Questo progetto di ricerca è stato un lungo viaggio e senza il sostegno e l'aiuto di molte persone non sarei riuscito a raggiungere tale importante traguardo. In primo luogo, desidero esprimere profonda gratitudine al mio supervisore, il Professor Matteo Bittanti. La sua guida, la sua saggezza e la sua competenza hanno svolto un ruolo fondamentale nel plasmare il mio percorso accademico: le sue preziose direttive, i suoi consigli illuminanti e la sua pazienza infinita hanno reso possibile la conclusione di questa ricerca. Senza la sua fiducia in me e nel mio lavoro, non avrei mai avuto il coraggio di intraprendere questo progetto. Il Professor Bittanti è un mentore eccezionale, e sono grato per l'opportunità di imparare da lui.

Voglio anche ringraziare i docenti e ricercatori che ho incontrato e che hanno contribuito alla costruzione di questo elaborato: a partire dal co-tutor Professor Enrico Gandolfi, passando per dialoghi e scambi epistolari con docenti di internazionali come il Professor Joseph Macey (Tampere University, Finlandia), il Professor Jay Holder Pustějovský Bennett (Dallas College, Stati Uniti), la Professoressa Bonnie Ruberg (UC Irvine, Stati Uniti) e il Professor Mathias Fuchs (Leuphana University, Germania). Vi ringrazio per il tempo, l'interesse mai scontato e i preziosi commenti. Le vostre osservazioni hanno arricchito il mio lavoro e mi hanno spinto a dare il massimo.

Senza dubbio, un ringraziamento speciale va a FRC. Il tuo amore, la tua comprensione e il tuo costante supporto emotivo sono stati fondamentali. Hai condiviso con me gioie e sfide, mi hai ispirato con la tua forza di volontà e mi hai aiutato a mantenere l'equilibrio tra il lavoro di ricerca e la vita privata. La tua presenza accanto a me è fonte di comfort e motivazione, e non posso che essere grato per tutto ciò che hai fatto, fai e farai. Grazie per essere stata al mio fianco anche in questo viaggio e per avermi sostenuto in ogni momento: la tua dedizione è un regalo inestimabile, e non vedo l'ora di condividere con te le future sfide e realizzazioni che ci attendono.

Un ringraziamento speciale va ai miei genitori e alla mia famiglia: senza di voi, questo traguardo sarebbe stato irraggiungibile. Desidero anche esprimere la mia riconoscenza ai colleghi della Scuola di Dottorato, per la loro amicizia, il sostegno morale e le conversazioni avute nel corso degli anni. La condivisione delle sfide, delle polemiche e dei successi è stata un elemento fondamentale del mio percorso accademico.

Ringrazio anche i miei più cari amici. Alessandro, Alessia, Andrea, Edoardo, Francesco, Giacomo, Giulia, Luca, Manuel, Vincenzo: le vostre risate, i momenti di svago e le serate in cui abbiamo staccato la spina sono stati fondamentali per la mia sanità mentale. Mi avete sempre sostenuto e dato una mano nei momenti di difficoltà, e per questo vi sarò eternamente grato. Non è stato solo un viaggio accademico, ma anche un'avventura umana, e voi siete stati una parte fondamentale di essa.

Infine, vorrei ringraziare le persone che hanno contribuito in modo indiretto, tra cui il corpo docenti IULM, il personale amministrativo e coloro che hanno reso possibile il mio lavoro di ricerca. Questo traguardo rappresenta un importante capitolo della mia vita accademica e personale: sono grato a tutte le persone che hanno reso possibile il raggiungimento di questo obiettivo. Il vostro sostegno e la vostra fiducia sono stati fondamentali, porterò con me queste esperienze preziose mentre continuo il mio percorso.

Grazie di cuore a tutti voi.

*per aspera ad astra*